AMIGA Style

MART 1993.

PROGRAMIRANJE NA AMIGI

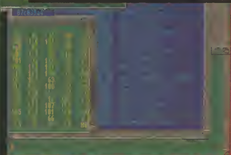
KAKO POČETI?!

SVE AMIGE NA JEDNOM MESTU

IGRE:

HISTORY LINE
STREET FIGHTER II
ALIEN BREED
DARK SEED

FLASHBACK
KAKO GA RESITI?



ART



SKULL PAP ATILA



[illegible] - BORISLAV GRUJIC



VRATA NEBOJSA NIKO

AMIGA



PETROVARADINS TVRDAVA HOGAR-



RERNA GEZA JUHAS



Amiga Style

Prvi domaći časopis
namenjen ljubiteljima Amige
Broj 4, Mart 1993.

Glavni i odgovorni urednik
Daniel Šendula
Likovno-grafičko uređenje
Ljubomir Milačić
Uredništvo
Vladimir Pudar
Vanja Hrustić
Pavle Vukadinović
Stručni saradnici
Vladimir Jovičić
Vladimir Vodalov
Jovan Vukajlović
Ivan Zaviš
Branko Ćirović
Oleg Hrustić
Ivan Antić
Enver Hrustić
Bojan Parabucki
Siniša Carović
Ilustracije
Ljubomir Milačić
Johnny
Priprema grafika sa Amige
Vanja Hrustić
Naslovna strana
Ljubomir Milačić
Daniel Šendula
Lektor i korektor
Vilma Beker-Gaćeša
Adresa Redakcije
Grčkoškolska 3
21000 Novi Sad
Telefoni:
021/334-798 (radnim danom od 10-14)
021/614-909 (radnim danom od 10-14)
Izdaje
Virtual Computing Systems
Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad
Direktor
Oleg Hrustić
Grafička priprema teksta i slike
SCAN studio, Novi Sad
Štampa
Forum, Novi Sad

Informacije o pretplati
možete dobiti na telefon:
021/22-449 (radnim danom od 10-14)
Uplata se vrši na
žiro-račun: 65700-603-9139
svrha doznake: za pretplatu na
AMIGA STYLE za 3 ili 6 brojeva
(obavezno navesti od kog broja)
primalac:
Virtual Computing Systems,
Grčkoškolska 3, Novi Sad
Na uplatnici ispisati punu adresu
i poslednji primerak obavezno dostaviti:
Virtual Computing Systems
Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad

Reč Uredništva

Dragi čitaoci,

Četvrti broj „Amiga Style-a" je pred vama. Razlog za kašnjenje od gotovo jednog meseca (pošto februarski broj nije izašao) su veoma nepovoljni uslovi poslovanja izazvani ogromnom inflacijom koja je već potukla sve rekorde. Godišnju stopu inflacije ne smemo ni da spominjemo, jer nije „stala" u naš kalkulator. Da bismo obezbedili koliko-toliko rentabilno poslovanje, cena časopisa morala bi biti mnogostruko veća, jer novac dobijen od prodaje brojeva posle samo mesec dana više puta izgubi svoju vrednost. A računajte i na to da za mesec dana troškovi štampe poskupljuju i do 10-tak puta. Ali i pored toga, mi se i dalje trudimo da nižom cenom izađemo u susret svojim čitaocima. Više se ne držimo čak ni prvobitnog dogovora da cena časopisa iznosi najmanje 1.5 DEM u dinarskoj protivvrednosti...

U postojećim teškim finansijskim uslovima jedino vam možemo obećati da ćemo se truditi, koliko god je to u našoj moći, da održimo kontinuitet izlaženja lista. Na žalost, to nije uvek moguće ostvariti. Ali bez obzira na to, ako i bude kašnjenja (kao kod ovog broja), list neće prestati da izlazi!

Najjednostavniji način da obezbedite svoj primerak je da se pretplatite na tri ili šest brojeva. Time ne samo što ćete biti sigurni da ćete dobiti broj Amiga Style-a čim izađe iz štampe, nego i **direktno finansijski pomažete izlazak lista.** *U postojećim uslovima hiperinflacije važan je svaki prodati primerak. Takođe, svim sadašnjim pretplatnicima poručujemo da ne brinu, jer su sve pretplate evidentirane i svako će dobiti onoliko brojeva na koliko je pretplaćen!*

Ovom prilikom želimo da se zahvalimo svima onima koji su svojim zalaganjem podržali izlaženje ovog lista. Moramo pomenuti sve autore koji su nesebično uložili svoj rad i znanje da bi tekstovi bili kvalitetni i raznovrsni; Damira Meštrovića i Miroslava Mikloša, koji su finansijski pomogli nastanak ovog lista, kao i Miodraga Dragića koji nam je pomogao u delu tehničke realizacije. Takođe, zahvaljujemo se na poverenju i svim oglašavačima koji su od prvog broja uz nas.

Za najsvežije informacije oko izlaženja časopisa najbolje je da pratite našu malu emisiju koja se emituje utorkom od 17 časova na Trećem programu.

Kao što smo i obećali, ovaj broj posvetili smo programiranju. Nadamo se da smo na ovaj način zagolicali vašu maštu i podstakli vas da svoju „prijateljicu" pokušate da iskoristite na još jedan zanimljiv način - programirajući je. Sve što vam je potrebno od kompjutera, možete mu sami saopštiti. Treba znati samo malo - kako to uraditi. A nagrada za trud je velika, verujte - videti kako sopstveni program radi! Naravno, niko se još nije rodio naučen. Ali, listajući ovaj broj Amiga Style-a, nadamo se da ćete uvideti da tu nema nikakve magije, komplikovane matematike ili nečeg sličnog. Malo je složenije od spiska za kupovinu, a ponekad i jednostavnije od komplikovanog recepta za neki gurmanluk, ali u svakom slučaju moćnije.

U istom maniru, sledeći broj bi trebalo da bude tematski posvećen grafici na Amigi.

Uredništvo

DRAGI ČITAOCI

Zbog nepovoljnih uslova poslovanja prinuđeni smo da smanjimo broj primeraka u prodajnim mrežama (na trafikama). To će vam u svakom slučaju otežati nabavljanje Amiga Style-a. Najjednostavnije rešenje ovog problema je pretplata ili da nam se za vaš primerak direktno obratite na telefone redakcije.

Na ovakav potez nas je naterala želja da list izlazi po svaku cenu, a to nije nikako moguće ostvariti na način na koji smo do sada pokušavali.

Redakcija

SADRŽAJ



V.FAST Modemi

U poslednjih pet godina, barem što se modema tiče, najviše se radilo na usavršavanju postojećih standarda. Tako je V.32 (9600 bps dupleks) proširen u V.32bis (14400 bps dupleks), a V.33 (14400 bps dupleks, na četvorožičnoj liniji) prerađen za poludupleks podršku FAX (V17) standarda. Međutim, upravo se najavljuje novi standard koji bi trebalo da zameni postojeće.

Reč je o tzv. V.FAST standardu. Šta novo donosi?

Kao prvo, mogućnost efektivnog prenosa podataka na brzini od 115.200 BPS-a (bitova u sekundi, tj. boda). Naravno, za to se moraju stvoriti odgovarajući uslovi (kvalitet linije itd.). „Ugrađena" brzina jeste 24.000 BPS-a (do 28.800, opciono). Za takve brzine koristiće se specijalni čipovi koji će tolerisati šum na liniji i izdvajati signal (odnos Signal-To-Noise) čak u većoj meri nego US Robotics modemi.

Pored toga, komplikovanije i savršenije StartUp procedura (proces „spajanja" dva modema) takođe će poboljšati performanse. Pošto je StartUp procedura najosetljiviji deo pri komunikaciji dva modema, bolji Signal-To-Noise odnos u velikoj meri će poboljšati brzinu i sigurnost prenosa podataka.

Ipak, nije sve tako sjajno. Problemi pri korišćenju „internacionalnih" linija (glasovi, jači šum, „Busy" signal itd.) ograničavaju brzinu na standardnih 14.400 BPS-a.

Pored toga, V.FAST standard omogućava nadgradnju, jer se uskoro planiraju novi sistemi kodiranja/dekodiranja signala, pogotovo kod prenosa FAX-a. Može se očekivati da će prve serije ovih modema biti na nivou „običnih" 14.400 modema, ali se sa radoznalošću očekuju novi sistemi kodiranja i dekodiranja signala.

Posebne pogodnosti ipak ostaju na nivou „lokalnih" poziva, gde se mogu postići stvarno ogromna brzina prenosa. Ako uzmamo u obzir da tzv. ISDN (za sada samo u Nemačkoj, Švajcarskoj, Engleskoj...) mreža pruža skoro savršen kvalitet linija (inače, u ISDN-u je normalna pojava korišćenje skupih 115.200 BPS modema), može se očekivati masovne kupovine modema sa ovim standardom.

Cene za sada nisu precizno definisane, ali su V.FAST modemi neuporedivo jeftiniji od „običnih" 115.200 BPS modema.

Da li ćemo ikada imati priliku da iskoristimo takav modem?

Vanja Hrustić



Sličnosti i razlike

U ranijim brojevima pisali smo uopšteno o Amigi i njenim karakteristikama i testirali brzine tipičnih konfiguracija. Došao je trenutak da se i detaljnije upoznamo sa širom familijom Amiga računara, odnosno sa svim modelima koje smo imali prilike da istestiramo.

Amiga 1000

Najstariji modal Amige namenjen širem tržištu. Pra njega postajala je jedino ograničena sarija prvih Amiga koje nisu nosile nikakvu oznaku. Odavno ja prestao da se proizvodi. Međutim, uspali smo da pronađemo čak četiri primerka za testiranja. Svi modeli su NTSC. Ukratko čemo nabrojati nejvažnije karekteristika procesor Motorole 68000 ne 7.16 MHz, ROM od svega 8 (2x4) KB, 256 KB CHIP RAM-a i još 256 KB zaštićenog RAM-a na posebnoj pločici (koja se nalazi iznad metične ploča, zajedno sa TTL čipovima), u koji se učitava Kickstart sa disketa (verzija 1.1, 1.2 ili 1.3, po želji). CHIP memoriju moguće ja prošinti do maksimaino 512 KB, za ovu karticu nemenjen ja poseban slot se prednje strane. Piggy-Back metodom („ne spret") moguće je mamoriju interno prošinti na više od 512 KB. Časovnik (kalendar) ne postoji u standerdnoj konfiguraciji. Sa desna strena postoji i jedan 86-pinski DMA (procesorski) port za proširanja. Na ovaj konaktar spolje se priključuju sve ostale periferija. maksimalno 8 MB FAST memorije, PC emulator SideCar i sl. Na žalost, nije kompatibilan sa onim kod A500, pošto je okrenut za 180 stepeni. Specijalni čipovi nose sledeće oznaka: Paula 8364, Agnus 8367 i Denise 8362 (var. 4, pozlećeni) i ni jedan od njih nije specijalno konstruisan. Interesantno ja da kod ove verzije nije postojao Half-Bright mod, tj. nija kompletan. Takođe, filter za zvuk kod A1000 nija mogučе isključiti.

Kučišta ja vrlo kompaktno, a ispravijač dovoljno snažan. Međutim, osim ugrađene 3.5 inčne disketne jedinice, u njamu nema mesta čak ni za jedan dodatni flopi (od 3.5 ili 5.25 inča), e još menje za herd disk; sve ove periferije priključuju se eksterno. Pozadi se nalaze svi uobičajeni priključci, mede su neki od njih nestandardno izvedeni. Tastetura ima amarički talafonski džek, dok su konektori serijskog i parelalnog interfejsa naopako okranuti (ženski/muški)! Postoji i intarni modulator za boju sa DIN utičnicom. Medutim, on ipak zahtava priključenja spoljašnjeg TV modulatora (koji je jeftiniji od klasičnog). Kompozitni video izlaz je kolor (FBAS, za razliku od monohromatskog kod A500/2000), a postoji i klasičan RGB video izlaz. Tastature je odvojena i može se zgodno ugurati u otvor ispod kučišta kade sa na konsti. Kvalitet tastature je ne solidnom nivou, e po osećaju je slične onoj ne A2000 (mada imamo utisak da je ove druga nešto bolja).

Amiga 500

Nejpoznatiji i najzastupljeniji model Amige. Stekao ja veliku popularnost zahvaljujuči niskoj ceni i dobrim karaktaristikama, kao i pravom vramenu pojevljivanja. Međutim, trebe istači da je u pitanju nejslabiji modal Amige (ne računajuci A1000) koji ja, zašto ne reći, kućni računer i prvanstveno namenjen za igranje. Procesor je, naravno, MC68000 na 7.09 (PAL) ili 7.16 MHz (NTSC), Kickstart 1.2 ili 1.3 nelazi se u ROM-u kapecitata 256 KB, e računer se standardno isporučuje sa 512 KB CHIP RAM-e. Prvi model A500 pojavio sa u aprilu 1987. godina. Prva verzija imala ja reviziju ploče 3, Kickstart ROM 1.2 i ugrađen Fet Agnus 8371 (8370 kod NTSC verzija) koji nije mogao de adresira više od 512 KB CHIP RAM-a. Tade sa prvi put pojavio i (nesavršeni) Gery čip, a ovo je bio i poslednji model Amiga kod kojeg nije bilo moguće isključiti zvučni filter. Interesantno je da su se ovi modeli odlikovali i izuzetno kvelitetnim tastaturema, do sada nepravaziđenim u Amiginom svetu. Na žalost, Commodore je ubrzo odustao od takve prakse (što ja uticalo ne pad cene). Sledi revizija 5 se Fet Agnusom 8371 verzije 21 i 22, što se kompatibilnosti i begova tiče, ovo je bila možda najsevršenija verzija Amiga. To se naročito odnosi na ovu ploču sa ugrađanim Kickstart-om 1.2, mada postoje i njena verzije sa Kickstart-om 1.3, koji se u meduvremenu pojavio. Zatim je naprevljena revizija 6(A) kod koje je ugređen novi Agnus pod nazivom Fet Lady ili Big Fet Agnus 8372A. Ovaj model Agnus-e prvi ja dozvoljavao edresiranje 1 MB CHIP RAM-a, a isti je korišćen i za PAL i za NTSC varijantu. Osim toga, on je ECS kompatibilen, što znači da npr. podržava novi ECS Denise video čip. Najnoviji primarci A500 isporučuju se sa pločom revizije 8(A) i SuperBig Agnus 8375 čipom koji adresira maksimalno 2 MB CHIP RAM-a, kao kod Amige 500+. Što se ostalih specijalnih čipova tiče, kod večine modela A500 ugrađani su Denise 8362 (verzija 8, koje ime Half Bright mod) i neizmenjena Peule. Kade smo već kod varzije, trebe reći de nikekve „kvazi" Amige nisu postojala. Zabune ja nastale kada se pojavila serije koja nija dobro prošla CIA testove (CIA čipovi su bili neispravni). Zbog toga neki programi na takvim Amigema nisu radili. Takođe, u različita AS00 ugrеđivani su drajvovi različitih proizvođeča, što je takođa moglo de stvara neke probleme.

Unutar A500 nelazi se port za interno memorijsko proširenja. Standardne kartice imaju kapacitat od 512 KB (tako de ukupna mamorija iznosi 1 MB), a ne njima se obično nalazi i baterijski napajan časovnik raalnog vremana. Da li će sa dodatna mamorija tretirati kao (SLOW) FAST ili CHIP, zavisi od verzija Agnuse i položaja džampere ne ploči. Naravno, svaka revizije ploče ima potpuno drugečije džampere. Neke kartice za A500 omogučaveju interno proširenje memorije do 2.5 MB (1 MB CHIP i 2 MB SLOW FAST) ili 2.3 MB (512 KB CHIP i 1 8 MB SLOW FAST), opet u zavisnosti od ploče i korišćenog Agnuse. Postoje čak i takva proširenja koja obezbeduju ukupno 2 MB CHIP (uključuju SuperBig Agnus 8372B ili 8375) i 1 5 MB SLOW FAST memorija. Međutim, prilikom ugradnja nekih proširenja, na ploči se moraju izvršiti sitnije intervencija. Novije revizije ploča imaju predviđena i dodetna mesta za četiri memorijska čipe, tako da je na osnovnoj ploči moguće imeti 1 MB CHIP RAM-a . No, trebe reći de ovekvo proširenje ne moža de redi zajedno se internom memorijskom karticom, sem ako sa ne ugradi mali adepter. Za sve ostala proširenja predviđen je 86-pinski procesorski port koji se nalazi sa leva strana računara. Ovde se može priključiti maksimalno 8 MB „preve" FAST memorije, hard disk kontroler, neke turbo-kartice (sa novim procesorime) i sl. Ostali standerdni konektori nalaze sa sa zadnje strane. RF modulator (za televizor) nije ugrađen i priključuje sa ne RGB vidao izlaz (ovda se, ineče, priključuje kolor monitor se analognim ili digitalnim ulazom). Monohromatski video izlaz služi za povezivanja sa monitorom, video rakorderom, nekim televizorima i sl.; slika će biti crno-bela, jasno. Kolor kompozitni video izlaz dobija se tak kupovinom RF modulatora. Sa desne strane ugrađen ja

3.5 inčni disk drajv kapaciteta 880 KB, dok se ostali priključuju eksterno. Nevolje je jedino u tome što A500 u startu nije snabdevena dovoljno snažnim ispravljačem (35W), zato se preporučuja najviša jedne dodatne disk-jedinica. Vlasnici ostalih drajvove i hard diska moraju koristiti posebne izvore napajanja ili, umesto originalnog nabaviti neki jeći. Što se tastature tiče, imali smo prilike da vidimo čak šest-sedam različitih verzija i moramo reći de su sve (osim kod najranijih modele) prilično mekana i nekvalitetne, ne zna se koja je gora!

Amiga 2000

Računar namenjen ozbiljnijim korisnicima za profesionalnu upotrebu. Zahvaljujući činjenici da se može gotovo neograničeno proširivati, A2000 i dalja predstavlja vrlo populeran model, pogotovo u inostranstvu. Prednosti u odnosu na A500 vidljive su već ne prvi pogled: veliko i masivno kućište, ugrađen ispravljač snega 200W sa ventilatorom i odvojena profesionalna tastature solidnog kvaliteta. Sa prednje strane, osim ugrađenog disk drejve, predviđena su mesta za još jedan interni od 3.5 i jedan od 5.25 inča, e ovde se može smestiti i hard disk. Priključci se zadnje strana isti su kao i kod A500, osim DIN konektore za tastaturu i predviđenih mesta za konektore internih kartica. RF modulator se i dalja priključuje spolje (na RGB video izlaz), čak je i priključak za eksterne disk drajvove ostao isti. Međutim, najznačajniju novinu u odnosu na A500 i A1000 predstavlja postojanje internih slotove za proširenje u okviru sama mašine. Ne raspolaganju su: pat Amiga (ZORRO II), dve PC XT i dve PC AT slota (koji se nalaze u produžstku dva ZORRO slote). 100-pinski ZORRO slotovi omogućavaju priključivanje širokog repertoare dodataka: memorijskih proširenja (maksimalno 8 MB FAST), hard disk kontrolere, turbo-kartica i sl. PC slotovi (dve 8-bitne i dve 8/16-bitna) mogu se koristiti jedino u slučaju da sa u jednom od dve zajednička Amiga/PC slote nalazi hardverski PC emulator (kartica). Ne osnovnoj ploči postoji i poseban 86-pinski procesorski slot sa signalima kao na portu A500, kao i video slot za priključanje Genlock-e. Od revizije ploče 6, video slot je „produžen" (2x36 pina), tako da se ovde mogu priključiti i specijalizovena video kartice, Flickar Fixer-i itd. Sve kartice u A2000 stavljaju se vertikalno.

Najvažnije karakteristika ostala su iste kao i kod A500 (procesor, brzine...). Jedina primetna razlika je što se u A2000 serijski ugrađuja 1 MB RAM-a ne osnovnoj ploči, kao i časovnik realnog vremena. Ovde, slično A500, opet postoja razlike u verzijama između pojedinih modela A2000. Prvi modeli A2000(A) imali su konstrukciju sličnu A1000 i stare specijalne čipove (revizija ploče 4). Ugrađeni 1 MB memorije bio ja raspoređen kao 512 KB CHIP i 512 KB SLOW FAST RAM-a. Međutim, ubrzo prestaju de se proizvoda zbog nekih problema u konstrukciji. Sledeći model nosi naziv A2000B ili B2000. Ukupna memorija organizovane ja kao 1 MB CHIP RAM-a, zahvaljujući novijam Fat Agnus-u 8372A (revizije ploče 6). Zatim se i ove verzija povlači, jer je zamenjuju modeli A2000C, a malo kasnije i A2000D (podržava 2 MB CHIP RAM-e). U sve novije modele ugrađuje se ECS Denise i Kickstart ROM 2.0 (512 KB), kao kod A500+.

Amiga 3000

Računar ogromnih mogućnosti i znatno poboljšane arhitekture, najavljen kao „radna stanica" za profesionalne korisnike. Prodaja se u nekoliko varijanti: osnovna A3000 ima prilično kompaktno kućište (primetno manje od A2000), A3000T se isporučuje u (velikom) Tower kućištu i ima mnogo veće mogućnosti proširenja, dok A3000UX osim toga standardno uključuje i verziju operativnog sistema UNIX. Sve u svemu, srce računara predstavlja 32-bitni procesor 68030 (dva keša od po 256 bajtova za instrukcije i podatke, MMU), dok je za matematičke operacija zadužen koprocesor 68882. Standardna radna frekvencija iznosi 25 MHz, ali se moža pronači i nešto jeftinija varijanta koja radi na 16 MHz (u tom slučaju koprocesor je 68881). ROM računara ima kapacitet od 512 KB i u njega je upisan novi operativni sistem Kickstart 2.0 (nalazi se u dve čipa). Međutim, ove činjenica nije od nekog posabnog značaja, pošto A3000 bilo koju verziju Kickstart-a (1.3, 2.0, 3.0...) moža lako da učita sa diska u RAM memoriju. Časovnik ja deo standardne konfiguracije. Najslabija varijanta A3000 obuhvata 2 MB 32-bitnog RAM-a koji se lako mogu rasporediti kao 2 MB CHIP RAM-a ili 1 MB CHIP + 1 MB FAST RAM-a. Sem toga, na ploči se nalaze podnožje za dodatnih 4 ili 16 MB (korista li sa 4MB-čipovi) FAST RAM-a u obliku ZIP module; najbolji rezultati postižu se pomoću Static Column DRAM čipova, koji omogućavaju Burst način čitanja. Preostali RAM do maksimalno 1.7 GB popunjava se korišćenjam RAM kartica. Kad smo već kod slotova, treba reći da je njihov broj smanjen u odnosu na A2000. Sada postoja ukupno četiri Amige (32-bitni ZORRO III, nadole kompatibilni sa A2000) slota, dva PC AT slota (u produžetku dve ZORRO slota), jedan XT i jedan video slot. Postoji i poseban 200-pinski procesorski slot za priključivanja raznih procesore (npr. 68040), koprocesora, keš-međumemorija itd. Međutim, za razliku od A2000, svi slotovi nalaze se na posebnoj kartici koja ja vertikalno uvučana u osnovnu ploču, tako da se kartice u A3000 stavljaju horizontalno.

Kod A3000 prvi put je ugrađen novi set specijalnih čipove pod nazivom ECS. SuperBig Agnus 8372B može da adresira 2 MB CHIP RAM-a, dok Hires Denise 8373 podržava nove grafičke modove pod nazivom SuperHires, Productivity i A2024. Za SuperHires dovoljan je i običan monitor (ili TV preko modulatora), za A2024 potreban je specijalan Commodore-ov monitor (koji se takođe priključuje na RGB izlaz, ovaj monitor ima fantastičnu rezoluciju, ali zato veoma sporo osvežava sliku), dok Productivity zahteva barem VGA monitor koji se može priključiti preko novog VGA video izlaza. Naime, u ovaj računar ugrađena je i elektronika koja sve postojeće rezolucije prilagodi za prikazivanje na (jeftinom) VGA-kompatibilnom ili (skupom) MultiSync monitoru i to bez neprijatnog treperenja u Interlace modu. Za ovu funkciju zadužan je Flicker Fixer (deinterlejser), odnosno novi čip pod nazivom Amber. Ovaj deo je veoma dobro urađen, jer se čak i na najobičnijem PC kompatibilnom VGA/SVGA monitoru mogu gledati sve grafička rezolucije (pa i igre), a za vreme Flick-ovanja moguće je i snimanje na video rekorder.

Na osnovnoj ploči ugrađen ja i SCSI hard disk kontroler (kao kod A590) sa standardnim 50-pinskim priključkom, a računar se najčešće isporučuje sa veoma kvalitetnim Quantum-ovim SCSI hard diskom (npr. LPS 52 ili 105) koji postiže fantastičnu brzinu prenosa od 1.1 MB/sec. Sa prednja strane nalazi se standardna disketna jedinica od 3.5 inča (880 KB), a pored nja ima mesta za još jednu istog formata ili još jedan interni hard disk. Pozadi se nalaza uglavnom isti priključci kao i kod A500 ili A2000. Razlika je u 25-pinskom SCSI priključku na koji se mogu dodatno priključiti optički diskovi, strimeri, laserski štampači, hard diskovi itd. po principu lepezastog lanca (ukupno 6 jedinica). Tu je i poseban 15-pinski konektor za VGA video izlaz (31.5 KHz fiksno) kompatibilan sa onim kod PC računara, kao i prekidač za uključivanje/isključivanje Flicker Fixer-a. Takođe, stereo izlaz za zvuk sada moža da radi i u mono varijanti. Ispravljač karakteriše snaga od 135W i veoma tih ventilator, a prekidač za uključivanje (jedino kod ovog modela) premešten je na prednju stranu kućišta. Tastatura ja nešto kvalitetnija, mada još uvek ne zadovoljava naš ukus. Miš je neizmenjen.

Amiga 500+

Poboljšana verzija A500, nastala u težnji da se približi A3000. Međutim, Commodore se nije baš „pretrgnuo" od novosti; većina karakteristika ostala je ista kao i kod ranijeg modela. Osnovna verzija sada ima 1 MB CHIP RAM-a na

ploči i novi operetivni sistem Kickstart 2.04 (37.175) u obliku ROM-a veličina 512 KB. Čip je ostao pin-kompatibilan sa ranijim ROM-ovima, tako da je direktno moguće vršiti aventuelne izmena. Postoje i edapteri sa mestima za dva ili više Kickstart ROM-ova pomoću kojih sa vrši preklapanja između stare (1.2 ili 1.3) i nove (2.0) verzije operativnog sistema; ovakva pločice priključuju se umasto originalnog ROM-a i na raspolaganju su vlasnicima A500 i A500+. Što se proširenje RAM-a tiče, u unutrašnji slot mogu se priključiti kartice koje obezbeduju dodetnih 1 MB CHIP RAM-a, e postoja i proširenja koje omogućavaju čak 3.8 MB ukupna memonja (2 MB CHIP + 1.8 MB SLOW FAST), uz korišćenje specijalnog adaptara. Baterijski časovnik ja ugraden, tj. nalazi se ne osnovnoj ploči A500+.

Revizija ploče je 8(A), ista kao kod najnovijih modele A500. Specijalni čipovi su poboljšani u odnosu ne A500 i nose oznaku ECS, kao kod A3000. Ugrađeni SuperBig Agnus 8375 može da edresire maksimalno 2 MB CHIP RAM-a, e Hires Denisa 8373 omogućava prikazivenja novih grafičkih modova: od SuperHires do A2024. Međutim, za razliku od A3000, u A500+ nija ugradan Flicker Fixar, što znači da otpede varijante jeftinog priključivanja VGA monitora ne kojem bi se mogla gledati sve rezolucije. Narevno, na RGB video izlaz može se (preko odgovarajućeg edaptara) uvek priključiti MultiSync monitor, ali će slika u visokim vertikalnim rezolucijama i dalje biti u interlace-u. Novi Denise je pin-kompatibilan sa starijom varzijom (8362). Međutim, to ne važi za novi Agnus, njegovi izvodi sada su namemo rotirani za jadan pin u odnosu ne ranije verzije. Na kraju, zaključujemo da se A500 može nadograditi u A500+ jednostavnom zamenom komponanti kao što su: ROM, Denise i Agnus (uz korišćenje adaptere).

Sve ostalo isto je kao i kod A500: priključivanja eksterne (maksimalno 8 MB) FAST memorije, hard diska, turbo-kartica itd. Spolja gledano, računer ja isti kao A500: spoljašnji priključci, port za proširenja, disk drajv i (i dalja nekvalitetna) tastature.

Amiga 600(HD)

U Commodore-u su najzad shvetili da računar bez hard diska ne vredi mnogo; zbog toge u sve novije modale Amiga ugreduju odgovarejući interfejs. A600 sledi logićnu koncepciju prethodnih modele (A500/A500+) i pojavljuje sa sa dosta dobrim odnosom mogućnosti/cena. Procesor ja ostao isti kao kod prethodnih modela (68000), radna frekvencija takode. Kickstart ROM 2.05 (V37.300) je nešto noviji u odnosu ne A500+. Osnovni model isporučuje se sa ugradenih 1 MB CHIP RAM-e ne osnovnoj ploči. CHIP RAM se ugrednjom interne memorijske kartice (80-pinski slot, nije kompatibilan sa A500) lako može proširiti ne 2 MB, a na istoj kartici nalazi se i baterijski časovnik. FAST memorije priključuje se aksterno, u obliku specijalnih memorijskih kartica meksimalnog kapaciteta 4 MB. Set specijalnih čipove je ECS, e grafička mogućnosti iste kao kod A500+. Od novina na osnovnoj ploči pomenućemo čip Gayla koji zamenjuje stari Gary i kontroliše neke nove intarfejsa, e tu je i procesor za tastaturu koji se ranije nalazio ne ploči tastature. Svi specijalni čipovi, osim ROM-e, nalaza u PLCC kučištu, dok su ostali izredeni u SMD tehnici (dakle, svi su veoma malih dimenzija). Prema tome, primene nekih intemih dodataka za A500 (turbo-kartice, PC emulatori, Flicker Fixer-i itd.) više na dolazi u obzir, e i sarvisiranje ja otežano (mada, praksa pokazuja de sa ovakvi računeri kvare mnogo rede).

Nejveća novost kod A600 je serijski ugradani IDE (AT-BUS) herd disk kontrolar (konektor ne ploči ima 44 pine, od kojih poslednje 4 služe za napejanje). Zbog toga sa A600 prodeja u dve varijanta: A600 I A600HD; druga ima već ugraden hard disk. U unutrašnjosti ima dovoljno mesta samo za jeden disk veličina 2.5 inča, a brzine prenosa kod nejmanjeg Conner-ovog modele od 20 MB iznosi oko 250 KB/sec. I zaista, računer je veoma melih dimenzija (skoro upole A500), tako de s prevom nosi naziv „kućni". Najuočljivije stvar svakako je nedostatak numeričkog bloke tastature: kod namačka varijente sede ime 78 umesto 96 tastera, dok je kvalitet tastatura osteo ne istom nivou. Procesorski port za proširenje, koji se kod A500 nalazio sa lava strene, više na postoji, tako da otpada mogućnost priključivanja ranijih periferijskih uređaje. Na tom mestu sada se nalazi 68-pinski PCMCIA slot koji prima standardne „Credit Card" memorijske kartice: DRAM, SRAM sa baterijskim nepajanjem, ROM... Neki priključci sa zadnja strene takođe predstavljaju novost. RF modulator (zajedno se potenciometrom za podešavanje kanala i prekidačem za frakvenciju tone) je ugradan, e kroz isti priključak šalje se i zvuk. Postoja, naravno, i posebni eudio izlazi. Tu je i kolor kompozitni video izlaz (FBAS), umesto monohrometskog koji ja postojao na A500. Svi ostali priključci isti su kao kod A500. Sa desna strene nalazi se uobičajeni disk drajv napromenjenog kapaciteta od 880 KB. Isprevljač snage 23W i dalja se priključuje spolje, a dovoljan je za nepajanje intemog herd diska i jedna dodetne disk-jedinice. Ventiletor nije ugraden, pa čitave stvar deluja vrlo tiho. Miš takođa nije promenjen.

Amiga 4000

Za sade nejveći model iz Amigine familije. Zahvaljujući izvanrednoj brzini i grafičkim mogućnostime od kojih zastaje dah, ideelen je za multimedijalna prezentacije, profesionalno bavljenje grafikom, Ray Tracing, Animecije i sl. Međutim, zbog svoje cene, A4000 ča verovatno biti pristupečne samo profesionalcime. Računar konsti Motorolin procesor 68040 koji radi na frekvenciji od 25 MHz. U okviru istog čipa integrisana je i jedinice za rad sa brojevima u pokretnom zarezu (FPU), kao i deo za upravljanje memorijom (MMU) i dve keša (za podetke i instrukcije) od po 4 KB. Procesor se nelazi ne posebnoj pločici; time je olekšane njegova zamene (npr. onim ne 40 MHz). ROM od 512 KB sadrži najnoviji Kickstart 3.0 (V39.106). Standardne konfiguracije obuhveta 6 MB RAM-e koji su raspoređani kao 2 MB CHIP i 4 MB FAST RAM-a. FAST memorije sa može proširiti intemo na 16 MB ili 1.7 GB pomoću RAM kartica. Međutim, trebe reći de (za razliku od A3000) A4000 ne podržave Static Column RAM-ove. U unutrašnjosti postoje četiri Amige (ZORRO III) i tri PC AT slote, e tu je i video slot, keo kod A3000.

A4000 dolazi sa novim setom čipove, pod nazivom AGA ili kratko AA, koji imaju mogućnost emulecije standardnih ili ECS čipove. Međutim, Lisa (bivši Denise) omogućava i potpuno nova (VGA) grafičke modova, sa ili bez Interlace-a. Flicker Fixer više nija potreban jer se horizontalne i vertikalna frekvencija mogu podešavati u veoma širokim granicama. Podržani su npr. PAL i NTSC modovi standardnih horizontalnih učestanosti, u obićnom (oko 15 KHz) ili DoubleScan modu (oko 30 KHz). Hardverski DoubleScan modovi omogućavaju prikaz slika bez neprijetnog treperenje ne raznovrsnim MultiScan monitorime, kao sa stanim Flicker Fixer-om. U Interlace modu sve vertikalne rezolucije se udvostručavaju (npr. 1280x512, 800x600, 640x960 ili 640x1024), a Overscan je podržan u svim rezolucijama. Naravno, za prikazivanje novih grafičkih modova potreban je VGA/SVGA ili MultiSync (MultiScan) monitor; ne običnom kolor monitoru ili TV-u nije moguće gledati sve rezolucija, ali je zato moguće prikazati sve stara modova u maksimalno 256 ili 262144 boje u HAM-u. Međutim, čak ni VGA monitor neće moći da prikaže sva rezolucija, pošto A4000 (za razliku od A3000) nema Flicker Fixer; zbog toge je najbolje rešenja MultiSync. Broj boja više ne zavisi od rezolucije, pelete je povećana ne 256 boje (8 bita) iz skupe od 16.7 milione, e znatno je poboljšan i HAM mod (8 bitnih revni). Takode su proširene i mogućnosti prikazivanja sprajtova. Alice (zamenjuje stari Agnus) nosi oznaku 8374 i omogućava adresiranje maksimelno 2 MB CHIP RAM-e. To zapravo nija nikakav novi čip; kod njege je samo dvostruko ubrzan pristup CHIP memoriji. Ugrađene je i nešto novija Paula. Zahvaljujući tome, A4000 podr-

žava rad sa HD disk drajvovima; jedan od njih je ugrađen, dok se ostali mogu priključiti spolja. Za razliku od ostalih modela, jedino A4000 može da koristi obična PC kompatibilna HD drajvova. Deo za zvuk je nešto poboljšan, ali za sada nedorađan (16-bita) i potpuno nedokumantovan.

Ugrađen ja hard disk kapaciteta 120 MB ili veći, u zavisnosti od vaših zahteva. Za razliku od A3000, upotrebljen je IDE (AT-BUS) hard disk kontroler, kao kod A600, što nije baš za pohvalu; ovakvoj mašini više bi odgovarao neki SCSI-2 interfejs. Brzina testiranog diska kretala se oko 900 KB/sec. Oblik kućišta ja promenjen i sličan onom kod PC-a (postoji čak i brava za zaključavanje tastatura). Disk drajv ja, kao kod svih novijih PC AT računara, High Density od 3.5 inča. Na svaku HD disketu može se smestiti čitavih 1760 KB podataka, dakle dvostruko više nego ranije. Naravno, moguće ja raditi i sa standardnim Amiginim DD disketama od 880 KB. Pored toga, sa prednje strane ima mesta i za jedan disk od 5.25 inča, što je prednost u odnosu na A3000. Međutim, od priključaka sa zadnja strane nedostaje kompozit video izlaz, RF modulator nija ugrađen, a nema ni SCSI interfejsa, kao ni posebnog VGA konektora (kao kod A3000). VGA ili MultiSync monitor priključuje se na RGB video izlaz, preko odgovarajućeg adaptera. Konektor za tastaturu više nije kompatibilan sa onim kod A2000 i A3000, a tastatura je po osećaju slična A3000, mada nije ni malo kvalitetnija. Miš je ovog puta manji, mnogo bolje dizajniran i veoma lepo leži u ruci.

Amiga 1200

Najnoviji model Amiga predstavlja naslednika A600, ali nam ovog pute po vrlo pristupačnoj ceni nudi mnogo veće mogućnosti, poznate iz A4000, koja do skora nismo mogli ni da zamislimo u jednom kućnom računaru. Svoju primenu verovatno ća naći u računarskoj grafici i video-igrama nove ganaracije. Ugrađan ja 32-bitni procesor 68EC020 koji radi na dvostruko većoj frakvanciji (14.18 MHz kod PAL varzije). To je osiromašena verzija „pravog" 68020 jer mu je adresna magistrala skraćena sa 32 na 24 bita, pa može da adresira maksimalno 16 MB memorije. Ima ugrađen kaš za instrukcija veličina 256 bajtova (64 duge reči). Na ploči postoji i mesto za matamatički koprocesor, ali sa za sada na moža iskoristiti. Kickstart ROM 3.0 (V39.104) ima kapacitet od 512 KB (kao kod A4000) i nalazi se u dva 16-bitna čipa. Računar se standardno isporučuje se 2 MB CHIP RAM-a na osnovnoj ploči (samo četiri čipa), a RAM sa moža proširiti maksimalno do 10 MB. Piggy-Back metodom memorija sa moža interno proširiti na ukupno 4 MB. Baterijski časovnik ja predviđan na osnovnoj ploči, ali se kod prvih serija nija ugrađivao! Sat specijalnih čipova ja AGA. Ugrađani su Alice (Agnus) 8374 i Lisa (Denise), tako da su grafička mogućnosti ista kao kod A4000, a priključivanje VGA ili MultiSync monitora takođa sa vrši na isti način. Paula 8364 nija promenjena, tako da još uvek nema ništa od HD disk drajvova ili boljih zvučnih mogućnosti. Svi čipovi, osim ROM-a, izrađeni su u PLCC, odnosno SMD tehnici. Za razliku od A600, na mestu gda se nalazio port za intarno proširanje memorije, sada se nalazi 150-pinski procesorski slot. Na njaga sa mogu priključiti razna turbo-kartice, koproceson, maksimalno 8 MB brze 32-bitna FAST memorije (na originalnoj kartici sa FAST memorijom nalazi se matematički koprocesor, ali na i časovnik realnog vremana), SCSI intarfejs itd. Predviđeno je i mesto za aventalna konektora na takvim karticama.

Ugrađen je IDE (AT-BUS) hard disk kontroler, isti kao kod A600 ili A4000, a u kutiji računara ima mesta za jedan disk veličina 2.5 inča. Spolja gledano, računar izgleda kao A600 sa dodatim numeričkim blokom tastature, a raspored tastera je isti kao kod A500. Konektori sa zadnje strane identični su kao kod A600 (ugrađen modulator..). Disk drajv je još uvek DD (880 KB), a PCMCIA 2.0 slot sa leve strane ima istu namenu kao i kod A600; podržava standardna memorijske i I/O kartice, npr. 4 MB 16-bitne FAST memorije, a u budućnosti su predviđena i druga proširenja koja se ovda mogu priključiti: SCSI interfejs, modemi, mrežni priključak itd. Ispravljač snage 23W i dalje se priključuja spolja. Miš je isti kao kod A4000, dok je kvalitet tastature, na žalost, još uvek na istom nivou kao kod A600.

Zaključak

Toliko za sada. Raspoloživi prostor bio nam je dovoljan jedino da se osvrnemo na razlike između pojedinih modela na nivou hardvera; ono što je zajedničko za sve nismo ni spominjali (a o tome smo već pisali u prvom broju). Na ovaj način želeli smo da odgovorimo i onim čitaocima koji se raspituju za razne konkretne podatke o pojedinim modelima Amiga računara. Smatrali smo i da svim potencijalnim kupcima treba ukazati na neke stvari koje su često bile pogrešno interpretirane u domaćoj i stranoj štampi, a bilo je tu i puno neproverenih glasina...

Što se kompatibilnosti između pojedinih modela tiče, namerno smo izostavili neke konkretnije podatke. Po pravilu, svi korektno napisani programi (ima li takvih?) u okviru sisteme, trebalo bi da rade na svakom računaru. Međutim, treba reći da na nivou hardvera ni jedan model nije u potpunosti kompatibilan sa ostalima, pa čak ni dovoljno sa samim sobom. Verovatno ste i sami zaključili da ovde ima toliko različitih verzije i revizija raznih delova, ploča, ROM-ova, specijalnih čipova, drajvova i sl., tako da i najmanja sitnica može uticati na to da neki programi na jednom računaru rade, a na drugom ne.

Situacija na Amiginom tržištu i dalje ja prilično nejasna. Commodora nikako da se skrasi na jednom mestu. Neprekidno se razvijaju novi modeli i izmišljaju novi standardi, dok se stariji polako povlače iz prodaje... Ostaja nam jedino da vidimo šta će vreme pokazati.

Na kraju, zahvaljujemo se Samiru Škrielju koji nam je pružio korisne tehničke informacije i pomogao u realizaciji ovog članka.

Vladimir Pudar

Prodajem Amigu 2000 – 5 MB RAM-a, kontroler sa 63 MB Hard Diskom, monitor, palicu za igru, 50 disketa i literaturu. Javite se na tel.: 021/399-666

Prodajem Amigu 3000 – 5MB RAM-a, 68030 + 68882 na 25 MHz, Hard Disk od 40 MB i originalnu literaturu. Javite se na telefon 021/334-798.

Professional Calc i struja

U prošlom broju upoznali smo se se osnovnim funkcijame programa Pro Calc i nepravili modul za vođenje evidencije o platame. Kao što smo obećali, u ovom broju nastavljamo sa proučavanjem Pro Calc-a, tako što ćemo napraviti tabelu za vođenje evidencije o potrošnji struje.

Pretpostevljamo de u kući (stanu) imete tzv. električno brojilo. Pošto su u poslednje vreme skoro sva brojila dvotarifne, posebno ćemo voditi evidenciju za tzv. jeftinu i skupu struju. Za ona koji to na znaju, na dvotarifnom brojilu postoje dva brojača: obično se onaj gornji koristi za skupu, a onaj ispod njege za jeftinu struju. Ideja je sledeća. Svakog prvog u mesecu treba zabeležiti (otkuceti) stanje na obe brojača, e Amige će izrećuneti koliko smo ukupno potrošili struje u KWh svakog meseca, uključujući i pojedinečne iznose potrošnje jeftine i skupe struje, izražene u KWh i procentime. Pored toge, moći ćemo stalno de pretimo prosečnu mesečnu i ukupnu godišnju potrošnju struje, takođe izraženu u KWh jeftine i skupe struja, kao i u procentime.

Za početak trebe neprevitı tabelu sličnu onoj ne slici 1, s tim de nikakve brojeva ne trebe odmah unositi. Pošto smo u prošlom broju naučili kako se vrše osnovne operacije, objasnićemo samo one stvari sa kojime se prvi put susrećemo. Crtice u trećem i sedamneestom redu ne morete unositi jednu po jednu. Postoji I mnogo jednostavniji način: ne početku tekućeg reda otkucate „/-" (polja A3), odnosno „/=" (polje A17), naravno, bez navodnika. Da bi ovo radilo, sva polja desno od A3 (A17) moreju biti potpuno prazna; ako nisu, trebe ih blankovati. Dalje, de biste u neko polje mogli uneti određeni tekst, tj. podetke koji predstavljaju meševinu slove, brojeva i ostalih karaktere, potrebno je pre željenog tekste otkucati znek nevode ili apostrof ('). U protivnom, računar će svaki podatak koji počinja brojam protumečiti kao formulu ili broj, što ponekad nije dobro (npr. ako poželite da napišete 21000 Novi Sad). U našem slučaju, ovo se neročito odnosi ne prvu kolonu, jer se u njoj nalaze detumi koji pokazuju kade treba uneti stanje sa elektrićnog brojile. Verovetno ste primetili de se ovde dve puta pominje 1. januer Ne, to nije štamparske greška. Ovaj detum ne početku odnosi se ne tekuću godinu, dok onaj pri dnu označava početak sledeće godine. Za skuplju tarifu podatke ćemo unositi u kolonu B, a za jeftinu tarifu u susednu kolonu C. Samo ove dve kolone služiće nam za unos podataka. Kolonu D ne treba posebno objašnjaveti. Potrošene skupa struje izračunave se u koloni E, jeftine u koloni F, dok će ukupne potrošnje za određeni mesec biti prikazane u koloni G. Kolone H i I pokazivaće procentualni odnos potrošnja jeftine i skupe struje. Donja dva reda konstićemo za izrećunavanje prosečna potrošnja, kao i za prikaz celokupne potrošnja tokom tekuće godine.

Professional Calc, V1.05, by Michal Todorovic, © 1992 Gold Disk Inc.

E19 =SUM(E5:E16)

	Stanje na satu			Utroseno KWh			Procenat	
Datum	Skupa	Jeftina	Mes	Skupa	Jeftina	Ukupno	Skupa	Jeftina
01-Jan	12,456	45,756						
01-Feb	13,693	47,403	Jan	1,237	1,647	2,884	43%	57%
01-Mar	14,768	49,091	Feb	1,075	1,688	2,763	39%	61%
01-Apr	15,543	50,059	Mar	775	968	1,743	44%	56%
01-Maj	15,933	50,710	Apr	390	651	1,041	37%	63%
01-Jun	16,245	51,064	Maj	312	354	666	47%	53%
01-Jul	16,389	51,350	Jun	144	286	430	33%	67%
01-Aug	16,523	51,591	Jul	134	241	375	36%	64%
01-Sep	16,765	52,280	Aug	242	689	931	26%	74%
01-Okt	17,083	52,944	Sep	318	664	982	32%	68%
01-Nov	17,823	54,100	Okt	740	1,156	1,896	39%	61%
01-Dec	18,856	55,358	Nov	1,033	1,258	2,291	45%	55%
01-Jan	20,145	57,047	Dec	1,289	1,689	2,978	43%	57%
Prosek				641	941	1,582		
Ukupno				7,689	11,291	18,980	41%	59%

Posle kucanja teksta, u tabelu treba unati formule. No, pra toga ćemo uneti podetke sa brojila za 1. jenuar i 1. februar kako bismo lakše pratili (i naučili) šta koje formule radi. Prvo unosimo formulu za izračunavanje potrošene skupe struje. One, za mesec jenuar, predstavlje razliku stanja električnog brojile sa početka sledećeg meseca (01-Feb) i početka meseca za koji računamo potrošnju (01-Jen). Znači, u polje E5 kucamo. „=B5-B4" (bez navodnika). Slično je i za jeftinu struju - u polju F5 treba da stoji: „=C5-C4". Polja G5 predstavlje ukupno potrošenu skupu struju za tekući mesec, tj. zbir potrošnja jeftine i skupe struje, tako da ovde treba otkucati: „=E5+F5". Procentualno izračunavanja potrošene skupe struje vrši sa tako što potrošenu skupu struju delimo sa ukupnom. To znači da u polje H5 kucamo: „=E5/G5". Verovetno ste primetili da se na ovaj način dobijaju neki čudni brojevi. De bismo dobili ono što nam je potrebno, tj. ispis u procentima, moramo to nekako naglesiti. To se vrši na taj način što se pozicioniramo na željeno polje (H5) i odaberemo opciju FORMAT/NUMERIC FORMAT/PERCENT ili, što je isto, pritisnemo Amiga+% (Amige+Shift+5). Slično treba urediti i sa poljem I5 - otkucamo: „=F5/G5" i posle toga odaberemo procentualni format za ispis polja. Sad nam još preostaje de unesamo formule za prosek i ukupnu potrošnju. Pošto se prosek računa pomoću ukupne potrošnje, prvo ćemo izrečuneti nju. U polje E19 kucamo: „=SUM(E5.E16)". Ovako smo izračunali ukupnu potrošnju skupa struje za celu godinu. Pošto je slično i za jeftinu i za ukupnu struju, ovu formulu možemo relativno prekopirati ne polje F19 i G19. Za one koje su zaboravili: pozicioniramo se ne polje E19, pritisnemo Amige+C, odemo ne polje F19 (G19), pe Amiga+V.

Na sličan način prenesemo formule se polje H5 u polje H19 i sa I5 u I19. Ne kraju, izrečunaćemo i prosečnu potrošnju. U polje E18 kucamo koristeći već poznata funkcije: „=E19/COUNT(E5: E16)" i dobijamo prosečnu mesečnu potrošnju skupa struje. Ovu formulu još treba relativno iskopirati u polja F18 i G18 i posao ja završen. Ako ste uneli podetke samo za jedan mesec (januar), nemojta se čuditi ako ste u poljime za prosečnu i ukupnu potrošnju dobili iste podatka kao i za mesec januar!

Ne kraju ostaje ono najzanimljivije: biranje grefikone. Prvo markiremo polje od E5 do G16, kliknemo ne ikonu sa grefikonom i izaberemo grafikon po želji. Autor vem preporučuje de to bude grafikon prikazan pomoću vertikalnih stubaca i da za svaki tip struje izaberete drugu boju. Za jeftinu - zelenu, skupu - crvenu, ukupnu - plevu boju. Narevno, ovo je samo preporuka. Pošto smo sve završili, do kraja godine treba samo jedenput mesečno unositi dve broje i reletiveo kopirati sve formule. Te dve broje predstavljaju stanje za obe tarife ne električnom brojilu, e formule ćemo najlakše relativno kopirati tako što merkiramo polja od recimo E5 do I5 (služeči se Shift tasterom) i relativno ih (sva zajedno) kopiramo u red ispod. Sve ostalo je briga samog progreme.

Radi lepšeg izglede, četvrti red, u kojem se nalaze podeci samo za mesec jenuar, možemo sakriti tako što se pozicioniramo ne bilo koje polje u četvrtom redu i izaberemo opciju OUTLINES/HIDE/RDW(S). Ne ovaj način nećemo izgubiti podetke u tom redu, već će on jednostavno biti preskočen prilikom prikazivenja. Takoda možemo ukrasiti tabelu tako što ćemo koristiti različita boje za različite podetke. Preporučljivo je de podetke koje vi unosite označite jednom bojom, e one koje progrem sam izrečuneve (koje ne trebe direti) drugom. Tekode, važne podetke (prosečnu i ukupnu potrošnju) treba ne neki način naglesiti (masnim ili kosim slovima, većim fontom...). Ako slučajno nemate dvotarifno brojilo tabelu možete lako prapreviti za red se jednotarifnim. Tekoda, pored struje, možete voditi evidenciju o utrošenim telefonskim impulsima i njihovoj ceni (naročito eko imate modem), jer se račun za telefon takode dobija jedenput mesečno. Dni koji još uvek plećaju TV pretplatu, mogu voditi evidenciju o stalnim poskupljenjime. Kade ne bi bilo inflacije, pomoću ovog našeg modula (uz dodetak jedne kolone u kojoj bi bila cena 1 kilovet časa) mogla bi sa vrlo lako izrečunati i vrednost na koju trebe popuniti ček i odneti u Elektrovojvodinu. Važne ja samo ideja. Zato, eko je imete, pišite nam i pokažite ne koji način vi koristite svoju „prijateljicu"!

Ivan Zaviš

Miš i njegove zamke



Nijedan računar nije savršen - pe tako ni onaj zbog kojeg izdejemo časopis koji trenutno čitate. Ali, dok je ne drugim mašiname potrebno izvršiti složene hirurške intarvencije, ne Amigi poprevka spedaju više u domen estetske hirurgije. Stoga, pokušajmo de definišemo neka problame i da predložimo odgovarajuća rešenja.

Problem I: Miš nije u formi

Ako nekog neiskusnog gosta za trenutak ostavite nasamo uz naki program za crtenja, vrlo ja verovatno da ćete ge zateći kako je „dotarao cara do duvare", to jest miše do ivice stola i da ne zne šta bi - treba pomariti tu čudnu



sprevu, ali ne moža sa delje, e ne usuduje se de ge odvoji od stole Neravno, svi brzo shvete u čemu je rešenja. Ali, osnovni problam ostaja - miš koji sa isporučuje uz Amige vrlo je trom i na preterano precizan, traba mu mnogo prostora. Ni mehanika nija na visokom nivou - gumene kugla proklizava, unutrašnjost se brzo napuni prašinom, dugmed su tvrde i nemaju baš nejbolji kontakt... Ne žalost, to nije sve! Pošto sam bio redozneo i skroz rasklopio miša, zaključio sam de je to skoro najlošije ureden deo (moje) Amige. Kažem skoro, jer ne toj crnoj listi ubedljivo vodi transformetor, koji se ukratko može opisati sa dve reči - čist fušeraj. Ovo su, naravno, nake lična iskustva. Možda se u međuvremenu nešto i izmenilo, ali znajući poslovnu politiku Commodore-a (kao u ign „Centurion" - „Bleed them dry "), nisam baš uveren u tu mogućnost.

Problem II: Bankarski sindrom

U poštame i bankame neprestano se vrši unošenje podetake (osim za vreme peuze za kafu), što je, neravno, vrlo dosaden poseo. Pošto je ne monitorime stalno ista slika obrazaca i formulare, ne tim mestime se fosfor više troši, pe nije retkost vidati ekran na kome i posle gašenja ostaje iste slike. Ne ekranime većine korisnika Amige besomučno se vrte sprajtovi svih boja i veličina, tako de im ne preti oštećenje monitora. Svejedno, ne bi bilo loše de postoji mogućnost registrovanja neaktivnosti korisnika u nekom vremenskom intervalu i da, nakon toge, dode do eutomatskog zatamnjenja akrane.

Problem III: CTRL+ALT+F7 ili nešto drugo?

Većini ljudi mrsko je de pemti sve skraćenice do odredenih funkcija, ne primer nekog tekst procesore. Narevno, postoji i drugo rešenje - odvučete miša do gornje ivica ekrana, pritisnete desno dugme (i ne puštate ge ni za živu glavu), pronadete meni koji vam trebe, pe udete u podmeni. Onda vas uhvati grč u prstu, pa morete sve ispočatka (zapravo, po Marfiju, u tom trenutku zabruji komšijski frižider i slika koju ste pet seti renderisali nestaje bez traga).

Rešenje za osveženje

1. Kupovine optičkog miša ili trekbole.

To je potez vreden pažnje, eli i nemačkih mareke, pe ga ne preporučujem, osim ako vem zaista nije potrebno teko nešto (e u tom slučaju, ioneko vas je baš briga za ove savete).

2. Upotreba nekog od niže preporučenih progreme.

U našim uslovima, kade cena disketa nadmašuje cenu sofiware, to je najbolje i najjednostavnija solucija. Programi su testirani na A500 v1.2 (de, ima ljudi koji imeju i takvu Amigu) sa 1 MB RAM-a i eksternim disk drajvom. Ali, pošto su kretki, ne treba vem nište od proširenja, samo trud da pronedete progreme na nekim od mnogih Utility diskove koji su u opticaju.

Prvi predlog je moj favorit i sastoji sa iz dve dele. **DMouse** v1.25 dužine 8904 i **DMouse-Hendler** dužina 9408 bajtove. Autor je Matthew Dillon. Kada se program učite, zauzima oko 12 KB memorije. Instalacija se svodi na kopiranje progreme DMouse u direktorijum C i DMouse-Handler u direktorijum L. Opšte napomene za menje iskusne: ako uzimete progreme sa nekog od Utility diskove, vrlo je verovetno de su kompresovani uz pomoć Power Packer-e ili Turbo Imploder-a, zato u direktorijumu LIBS uvek treba imeti Explode.library i Powerpacker.library, koji na zauzimaju mnogo mesta, a često su potrebni i Arp.library, Req.library i ReqTools.library. Najjednostavniji nečin upotrebe progreme je de se u okviru Startup-Sequence dopiša i

DMouse. Time će program biti startovan sa Default vrednostima, koje se mogu lako promeniti. Ako iz **CLI-a** ili Shell-a otkucate **DMouse -?**, pojaviće se spisak opcija; ako otkucate **DMouse quit**, program će biti uklonjen. Dmouse je, kratko rečeno, sjajan programčić. Šta sve može?

– fudbalskim žargonom rečeno, nakon instaliranja miš prosto leti po terenu. Ubrzanje se može menjati, ali finta je i u tome što se miš ponaša „balistički"- brža pomeranja po stolu daju veća pomeranja po ekranu, a sporija omogućavaju preciznost. Primer **DMouse -e5** je dobar izbor između brzine i preciznosti.

– nije više potrebno kliknuti mišem u neki prozor da bi bio aktivan - dovoljno je samo postaviti strelicu miša u taj prozor.

– prozor u koji se klikne dolazi u prvi plan, što znači da ne treba vijati dugmad za preklapanje u gornjem desnom uglu svakog prozora.

– nakon 5 minuta neaktivnosti (ako niste koristili miša ili tastaturu) ekran se zatamnjuje i time štedi dragoceni fosfor. Pomeranja miša ili pritisak na tastaturu ponovo osvetljava ekran. Vremenska vrednost se može i promeniti, na primer. **DMouse -m10** postavlja tu granicu na deset minuta.

Mogućnosti ima još dosta i stvar je eksperimentisanja da pronađete vašu optimalnu kombinaciju. Pojedine opcije se skoro uvek mogu modifikovati i isključiti ako vam smetaju. Sve prednosti ćete uvideti tek kada budete radili neko vreme sa ovim programom, a zatim ga isključili. To podseća na one noćne more kada hoćete da trčite, a noge kao da su vam u testu.

Drugi od preporučenih programa sastoji se praktično iz tri dela: **FMouse** v1.01 dužine 5772, **FMEditor** v1.00 dužine 11572 i **FM.Data** dužine 870 bajtove. Ovaj poslednji dobija se pomoću FMEditor-a. Kada se program učita, zauzima oko 6 KB memorije. Autor programa Roger Fischlin.

Ovaj program takođe ubrzava miša i zatamnjuje ekran, i nema mogućnost manipulisanja sa prozorima i ekranima kao Dmouse, ali poseduje jednu drugu korisnu osobinu. Kada ga pokrenete, u bilo kom trenutku pritiskom na desni Amiga taster i Help, na ekranu se pojavljuje meni (koji definišete FMEditor-om) sa imenima češće korišćenih programa koje možete startovati klikom na ime programa, ili sa tastature, pritiskom na broj koji se nalazi uz ime programa. To je, naravno, mnogo brže i elegantnije nego kucanje imena.

Instalacija se svodi na kopiranje fajlova FMouse i FMEditor u C direktorijum, a zatim se startuje FMEditor. Na ekranu koji se pojavi, moguće je lako definisati i promeniti ubrzanja miša, vreme neaktivnosti do zatamnjivanja ekrana (Screen Blanker), resetovanje podataka, učitavanje nekih drugih i slično. Sa leve strane ekrana nalazi se prostor u koji unosite opcije koje će se pojaviti u meniju, a sa desne imena programa koji odgovaraju opcijama, najbolje sa punim imenima staza do njih. Kada odaberete opciju Save (morate imati i Arp.library), pojaviče se Requester u kojem treba da odaberete ime pod kojim ćete sačuvati konfiguraciju - na primer: FM data. Program se startuje sa **FMouse FM.data**, a uklanja kucanjem samo **FMouse**. I šta još da vam pričam, jedan pogled vredi više od sto reči (osim ako nije u pitanju autorski honorar). Probajte, možda je baš to što vam treba.

Treći od preporučenih programa **PopUpMenu** v4.3 dugačak je 14168 bajtova, a posle učitavanja zauzima oko 20 KB memorije. Autor programa je Martin Adnan. Uz program ide i dokumentacija koja objašnjava njegove mogućnosti i opcije. Ko nije voljan da gubi vreme na prevođenje, neka ga startuje sa **Run PopUpMenu -N -P -K19 -C -S -I -O-**. Učitajte zatim neki program koji ima dosta menija - na primer CygnusEditor. Postavite miša posred ekrana, pritisnite i pustite desno dugme na mišu i voila! Umesto uobičajanih Amiginih „roletni", pojaviće se takozvani Pop-Up meniji, koji neće nestati sa ekrana dok ne pritisnete ponovo desno dugme ili levim ne selektujete neki meni ili podmeni. Prednosti su očigledne - ne morate stalno držati desno dugme miša pritisnuto, meniji se pojavljuju bilo gde na ekranu, mogu biti centrirani. Tako se pokreti mišem svedu na najmanju moguću meru, a očuvan je i stari način - postavite miša na gornju prečku i pritisnete desno dugme. Ako pritisnete CTRL+ALT+P, pojaviće se prozor sa opcijama, koje možete modifikovati ili skroz isključiti program. Isti prozor se pojavljuje i ako iz navedenog primera upotrebe izbacite poslednju opciju „-O-" (znak minus iza opcije je isključuje). Program možete startovati i samo sa **Run PopUpMenu**, pa ga onda podesite po želji. Postoji i mogućnost da postojanje podmenija bude označeno strelicom pored imena opcije u okviru menija. Koga zanima više, neka pročita dokumentaciju ili neka postupi na način karakterističan za ovdašnje prostore - eksperimentisanje.

Svrha celog ovog članka je (pored slave) da vam pokaže da postoje i programi za koje nije neophodno imati Amigu 3000 opremljenu svim i svačim, a ipak mogu da olakšaju svakodnevni red. Ako vam se sve ovo učinilo komplikovano, pitajte nekog vlasnika PC-a za njegove probleme sa mišem. U svakom slučaju, popraviće vam se moral, a ako vam pokaže i neki program u kome je miš osuđen na imitiranje kurzorskih tastera, prijatelj će se ozbiljno naljutiti na vas zbog ismevanja...

NOVO! NOVO! NOVO!

1 PRAVIMO SVE VRSTE DODATAKA I PROŠIRENJA MEMORIJE, HARD DISCA ZA AMIGE PC, COMMODORE, SPECTRUME, I OSTALE KOMPJUTERE

2 USKORO SATELITSKI DEKODERI

3 ISPORUKA U ROKU OD 7 DANA

4 NAJJEFTINIJI HARDLOCK ZA VAŠ SOFTWARE 29 DM

5 ROBA PO PORUDŽBINI AVANS 15%, ISPORUKA 15 DANA

6 SERVIS, KONSALTING, GARANCIJA NA USLUGE I SVE ŠTO JE NEOPHODNO

TEL/FAX 021/614-631



Operativni Sistem

Arhitektura Amiginog hardvera, u trenutku kada se pojavila, predstavljala je nešto sasvim novo, do tada neviđeno kod kućnih i ličnih kompjutera. Bitna karakteristika hardvera je da mu je jezgro napravljeno oko DMA (Direct Memory Access) jedinice. To znači da različiti hardverski resursi mogu da pristupaju memoriji „istovremeno", što automatski povlači mogućnost rada paralelno. Za razliku od drugih kompjutera, kod Amige pored procesora istovremeno može da funkcioniše bliter, disk kontroler, audio kolo (generisanje zvuka)... Bitno je reći da većina od ovih uređaja, koje smo upravo naveli, služe za obavljanje onih poslova koje inače radi procesor. Tako je on sada rasterećen jednog dela sporednih funkcija (premeštanje delova slike, generisanje zvuka, čitanje podataka sa diska) i samim tim sposoban da se mnogo više posveti opsluživanju programa koji izvršava.

Da bi svi hardverski resursi bili maksimalno iskorišćeni, sam Amigin operativni sistem je takođe koncipiran da može paralelno da izvršava više različitih programa. Tako možemo istovremeno pokrenuti više aplikacija na jednom jedinom kompjuteru. Ovde postoji složen mehanizam koji se brine o tome da li je program koji se izvršava u aktivnom stanju, što znači de mu je potrebno dodeliti jedan kvantum vremena (na Amigi je to jedna pedesetinka sekunde), ili se program nalazi u stanju čekanja na neke događaje. Zbog toga, program koji čeka da korisnik pritisne neki taster, ili recimo da se učita blok sa diska, ne troši procesorsko vreme. Ali, čim sa određeni uslov ispuni, program prelazi u aktivno stanje i nastavlja sa izvršavanjem. Oni programi koji su aktivni smenjuju se tako da jednu pedesetinku sekunda radi jedan, zatim drugi, pa treći, i sve u krug. Bitno je napomenuti da postoji i prioritet koji pokazuje koji će se programi izvršavati prvi (tj. sigurno dolaziti do svog dela procesorskog vremena), a oni koji su manje važni mogu da se izvršavaju tek kada kompjuter ništa drugo pametnije nema da radi.

Međuprogramska komunikacija odvija se signalima. Time se određuje da li je neki program aktivan ili čeka da se neki od signala setuje (signali su izvedeni kao obični bitovi). Kao nadgradnja nad signalima nalaze se Massage Port-ovi koji služa za razmenu poruka koje mogu biti mnogo duže od jednog bita (koliki su signali). Pošto portovi počivaju na signalima, moguće je da jedan program čeke (i ne zauzima procesorsko vreme) sve dok ne dobije od nekog drugog zadatka poruku... Postoje i složeniji metodi komunikacije između programa, kao i metodi ekskluzivnog pristupa određenim strukturama u memoriji.

Za sve potrebne resurse programi moraju da se obraćaju OS-u. Ako jednom programu treba još memorije mora se obratiti OS-u, ako želi da pročita tastaturu, isto tako; ako želi da pročita nešto sa diska, takođe...

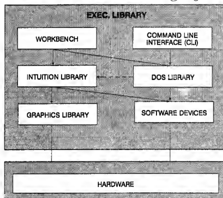
Jezgro operativnog sistema i mehanizmi koji obezbeđuju sve navedeno, nalaze se u biblioteci funkcija operativnog sistema nazvanoj „exec library". Da bi se pristupilo toj biblioteci, potrebno je očitati samo četvrtu memorijsku lokaciju, koja bi ujedno trebalo da bude jedina apsolutna memorijska lokacija sa strane korisnika. Ta biblioteka obezbeđuje i mehanizme pristupa drugim bibliotekama funkcija, kao i softverskim uređajima.

Softverski uređaji služe da bi korisnik mogao da pristupa hardverskim uređajima na nivou višem od direktnog „pokovenja", kao i radi obezbeđivanja mogućnosti zajedničkog korišćenja istih resursa od strane više programa. Tu su poznati serial.device (koji služi za pristup serijskom portu), parellel.device (peralelni port), keyboard.device (za pristup tastaturi), gameport.device (pristup mišu i džojstiku), timer.device (pristup internim brojačima), trackdisk.device i recimo scsi.device ili harddisk.device (pristup flopi, odnosno hard disku), audio.device (pristup audio kolima Amige). Pored tih, postoje i drugi softverski uređaji kao što su printer.device koji služi da bi korisnik mogao pristupati printeru bez obzira ne kom se on portu nalazi i bez obzira o kom se modelu radi (printer.device prevodi specijalne kodove za štampanje u kodove beš tog printera koji je trenutno priključen na neki port. A sve se to definiše u okviru programa Preferences), console.device koji služi za pristup tastaturi kao ulaznom uređaju i akranu kao izlaznom uređaju, kao i specijalni uređaji kao što su input device, clipboard.device. Na softverskim uređajima počivaju takozvani DOS uređaji. DF0:, DF1:, DF2: i DF3: na treckdisk.device uređaju, DH0: na scsi.device (ili harddisk device), PRT: na printer.device, PAR: ne parallel.device, SER: i AUX: na serial device, CON: i RAW: na console.device, a o DOS-u (Disk Operating System) ćemo nešto kasnije.

Softverski uređaj (Device), isto keo i biblioteke, može biti ugrađen u ROM-u kompjutera, ali se može nalaziti i na disku (i to obavezno u LIBS: direktorijumu za biblioteke, ili DEVS: direktorijumu za uređeje). U nastavku ćemo opisati biblioteke koje su bitne za funkcionisanje Amiga OS-a.

Grafička biblioteka graphics.library pristupa direktno hardveru i memoriji određenoj za grafičke potrebe, i obezbeđuje najbitnije funkcije prikazivanja slike i spraitova: pristup Blitteru koji je zadužen za premeštanje delova ekrana, kao i za crtanje linija, ispis teksta, popunjavanje površina i sl. Zanimljiva stvar koju Amiga poseduje, a koja se veoma retko sreće u kompjuterskom svetu, jeste mali koprocesor (Copper) koji se brine o iscrtavanju slike, i to posredno. Njime se definiše keda će početi (s obzirom na koordinate ekrana) iscrtavanje slike i u kojoj rezoluciji, kada će se pojaviti sprajt, kada će prestati iscrtavanje slike, a kada ponovo početi. Tako je moguće bez upotrebe procesora postaviti na ekranu različite rezolucije iz repertoara Amiginih rezolucija na različitim delovima ekrana. O programiranju Coppera brine (pored ostalog) beš grafička biblioteka. Takođe, bitan zadatak ove biblioteke je da upotrebu Blitter-a obezbedi svim programima kojima je potreban, i to bez konflikata.

Intuicija ili intuition.library bavi se konsničkim interfejsom i to na mnogo višem nivou. Obezbeđuje postojenje ekrana (u smislu nezavisnih celina sa istom rezolucijom i nad istom grafičkom memorijom) i prozora, prihvatanje podataka sa tastature i miša, definisanje i kontrolisanje različitih oblika korisničkog interfejsa kao što su različiti dugmići (Gadgets), upitnici (Requesters), meniji (Menus) i sl. Kod baratanja sa prozorima, intuicija se umnogome oslanja na layers.library koja obezbeđuje, pored ostalog, da se



prilikom prakiapanja prozora podaci na guba. Sa druga strana, intuicija poseduje komplakanlja funkcija za ispis teksta i eličica u odnosu na grafičku biblioteku - a tim da se, naravno, intuicija osianja na grafičku biblioteku i da to niau nepotrabno duplirana funkcija, nago samo usavršena i prilagodana funkcija grafička bibliotaka.

DOS biblioteka sa najvećim delom oslanja na softverska uređaja (kako smo i rekli) i jednim malim dalom na intuiciju (kada, recimo, naka od traženih diskata nije u flopi disku, onda se pojavljuja intuicijin rakvaster). Ona obezbeđuja postojanja fajlova i direktorijuma na flopi i hard diskovima, jednostavno pristupanja raznim uređajima prako fajlova, kao što su na primar paralalni port (PAR:), konzola (CON:) i sl. Poseduja sva potrabna funkcija za otvaranja i zatvaranja fajlova za čitanje i pisanja, čitanje i pisanje u njih, brisanja, praimenovanja, pomaranja po direktorijumima, krairanja diraktorijuma, učitavanja drugih programa i njihovo startovanja i sl. Kao i ostali dalovi OS-a, DOS se u potpunosti oslanja na exec biblioteku. Na primar, za čitanje fajla sa diska na troši sa značajno procesorsko vreme, jer ja čitanja bloka sa diska proces koji disk kontrolar obavlja baz učešća procesora, i to diraktno u mamoriju. Za to vrame, proces (program) koji ja tražio čitanja moža da radi našto drugo. Čak ja moguće asinhrono pristupati podacima u nakom fajlu (da zatražimo čitanja, ali da na čekamo da buda gotovo, nego da nastavimo da radimo našto asavim drugo i tak kada žalimo da provarimo da li sa čitanja završilo ili na. O tome ćemo više u nakom od sledećih brojeva Amiga Styla-a).

Slobodno možemo reći da se nad DOS-om nalazi i CLI (Command Line Interprater). On obezbeđuje da jednostavnim navođenjam imena programa možemo startovati programe sa diska. Kod nakih drugih kompjutara neka od osnovnih naredbi za rad sa diskom ugrađena su u sam CLI ili, kako se još može zvati, SHELL. Amigin CLI ja zamišljan tako da se sva naredba nalaze u obliku fajlova. To ja bilo zgodno zato što se zajedno sa razvojem operativnog sistema razvijaju i naradbe. Porad startovanje programa, CLI ima mogućnost izvršavanja skrip datoteka, preusmaravanja ulaze i izlaza i al. Napomenimo da je pravljen po uzoru na mnogo veće i kompleksnija sistema (UNIX na primer).

Porad CLI-a, kao interiaja između DOS-a i korisnika može, po žalji, da služi i Workbanch. Workbench ja program koji ja sastavni dao OS-a (jedan deo sa nalazi u ROM-u, a jedan kao komanda na disku koja inicira startovanja i postavljanja Workbencha). Osim toga što počiva na DOS-u, Workbench se obilato koristi i pogodnostima intuicija. Tako ja rad sa fajlovima svadan na rad sa prozorima, ikonicama i menijima. Mnoga kompiaksna radnja mogu se obaviti vrlo jednostavno i bez zahteva da sa korisnik prethodno uputi u sve tehnička detalja. To su, na primer, formatiranje diska, kopiranja disketa, kopiranja fajlove, praimenovanja i, što ja najvažnija, startovanja programa. Čak ja razvijen i metod da sa programu prosleduju parametri. Zanimljivo ja napomanuti da je u okviru Workbanch-a moguća pristupati samo onim fajlovima koji su prethodno uređeni tako da se mogu koristiti pod Workbench-om. To znači da ja krairan još jadan faji pod istim nazivom kao i originalni, samo što ima nastavak „.info". Na taj način sprečena ja mogućnost da korisnik buda zbunjen svim sarvisnim fajlovima koji sa mogu nalaziti u raznim direktorijumima diska. Kod novih verzija OS-a, moguće ja na izričit zahtev pristupiti i onim fajlovima koji namaju akstanziju!). Zanimljivo ja da ti dodatni fajlovi koji imaju akstanziju „.info", sadrža zanimljiva podatka vezana za fajl koji opisuju. Najzanimljiviji je tip datotaka (da li ja program koji se izvršava, podaci, ili diraktorijum), kao i opis sličica koja ća pradstavljati tu datoteku.

Ovim pristupom izgradnji operativnog sistema, tvorci su ostavili mogućnost da njegovo proširivanja i unapređivanja buda vrlo bezbolno i bez problama u vartikalnoj kompatibilnosti. Tako ja lako moguća nova softverska uređaje dodavati za podršku novim hardverskim uredajima, nova bibliotake za razna potreba kako sistama, tako i aplikacija. Jadan od lepih primara ja i uvodenja vektorskih fontova u verziji 2.0. Jednostavno ja poboljšana grafička bibliotaka, tako da moža da prikazuja i odredani (standardizovani) tip vektorskih fontova. Stoga ja u aplikacionim programima, u kojima ja ostavljana mogućnost korisniku da sam odabera font sa kojim će raditi, sada moguća odabrati i vektorski font koji ća se moći koristiti ravnopravno sa svim dosadašnjim (bitmap) fontovima. Sama aplikacija na vidi nikakvu razliku između ta dva tipa fonta (primar: dPaint i vaktorski fontovi).

I šta još reći na kraju? Svaka čast sistemskim programerima Amiga. Napravili su operativni sistam koji bi slobodno mogao da posluži kao uzor mnogim budućim ostvarenjima na nekim novim kućnim i ličnim kompjutarima.

Danial Šenđula



Kratka priča o Intuiciji

Reč intuicija, pored svog uobičajenog značenja koja možamo naći u Vujaklijinom rečniku stranih reči i izraza (naslućivanja, predosećanja, slutnja), ima još jedno, za „amigiste" veoma važno značenje. Intuicijom se naziva korisnički interfejs na Amigi. Šta mu je sad pa to? Korisnički interfejs (KI) je fraza koja pokriva sve vidove prikupljanja ulaznih i prikazivanja izlaznih veličina. Na džepnim računarima KI se svodi na ispisivanje popularnog pitanja „Šta 'oćeš?" i ispisivanja rezultata u najružnijem mogućem obliku. Međutim, tvorci našeg najdražeg računara stvorili su KI koji je, naprosto rečeno, predivan. U nastupu samohvale, jedan od kreatora Amige izjavio je da je intuicija zapravo filozofija pretočena u sistemsku programsku podršku. Koliko je bio u pravu, dragi moji čitaoci, možete zaključiti svaki put kada uključite svoj računar. Otkud ovo ime? Bazična filozofija Amiginog KI je da interakcija između čoveka i kompjutara mora biti jednostavna, prijatna, konzistentna. Jednom rečju, intuitivna.

Programeri su se trudili da intuiciju naprave kao biblioteku potprograma čiji će rezultati omogućiti korisniku da ima pristup funkcijama i mogućnostima Amiginog operativnog sistema. Sa druge strane, mislilo se i na nesrećne programere, tako da su oni lišeni gomile briga u vezi sa „šminkom" programa. Stoga mogu veći deo svog kreativnog vremena da posvete razvijanju algoritama koji čine njihov program efikasnijim i boljim. Intuicija je, kao i ostatak Amigina sistemska programske podrške, izvedena kao biblioteka funkcija za C jezik. Međutim, i programeri na svim ostalim višim jezicima, kao i na asembleru, mogu veoma jednostavno da pristupe ovim funkcijama.

Na ekranu prozor lepo stoji

Posmatrajmo sada stvari sa gledišta korisnika. Pitanje je: koji su pojavni oblici intuicije? Kada u računar ubacimo sistemsku (kao i većinu drugih disketa) možemo videti jednu od karakterističnih stvari vezanih za intuiciju, a to je prozor (Window). To je jedan od osnovnih načina za interakciju programa sa korisnikom. U prozor je moguće unositi ulazne vrednosti, a to je obično i mesto na kojem program ispisuje svoje izlazne vrednosti. Većina prozora ima svoj okvir sa zaglavljem koje objašnjava razlog njihovog postojanja (ime programa i slično). Oni su veoma fleksibilni što se tiče položaja, veličine i međusobnog uređenja više prozora. Dalje, ukoliko je u isto vreme otvoreno više prozora, tada je samo jedan od njih aktivan, to jest samo jedan prima ulaz od strane korisnika.

Sada ćemo se pozabaviti ekranima (Screen). Oni (uglavnom) služe kao podloga za prozore. Ipak, najvažnija stvar vezana za ekrane je da oni omogućuju da im odredimo rezoluciju i broj boja. Time određujemo ove osobine i za sve prozore koji će biti otvoreni na našem ekranu. Moguće je imati više otvorenih ekrana istovremeno. Ovo podrazumeva i istovremeno prikazivanje više rezolucija u sistemu (bivši vlasnici Amstradovih računara znaju da cene ovu osobinu, verujte mi na reč). Pored ovoga, ekranima je moguće odrediti dimenzije i koordinatu vertikalnog položaja. Takođe, ako imamo više otvorenih ekrana, lako možemo odrediti koji će od njih biti skroz napred.

Upitnici i naprave u restoranu

Oni koji su pažljivo čitali prethodna dva pasusa, primetili su da veoma često spominjem mogućnosti menjanja (položaja, veličine itd.). Da bismo ih iskoristili, potreban nam je još jedan vid komunikacije sa Amigom. On se ostvaruje preko (o, ružnog li imena) gadžeta (Gadget). Pretpostavljam da prevod sprava ili naprava ne bi baš jasno govorio o čemu se radi. Ovi se često spominju kao najvažniji uređaji za unos podataka. Sa gadžetima ćete se sresti čim ubacite Workbench disketu u vaš računar. Koristimo ih prostim dovođenjem pointera (strelica) na njihovo polje i pritiskom na levi taster. Oni gadžeti koji se pojavljuju na prozoru, spadaju u sistamske. Međutim, postoji još čitava menažerija raznih tipova koje programeri koriste na bi ii zbunili nesrećne korisnike. Razlikujemo Bulova gadžeta koji nam daju informaciju tipa da/ne ili tačno/netačno. Potom, tu su i proporcionalni gadžeti koji uglavnom služe za pomeranja po nekim sadržajima koji su preveliki da bi stali na ekran. Važna klasa su i takozvani string gadžeti. Oni služe za unos nekog teksta ili broja. U njima postoje i osnovne funkcije za editovanja unetog sadržaja. Pojavni oblik ovih stvarčica je isključivo u programerovoj milosti. Naime, gadžeti se mogu pojaviti kao tekst, okvir, sličica, prekidač ili bilo šta drugo (uključujući i hologram prženog hrčka, naravno na Amigi 1.22E17).

Za komunikaciju za gadžetima koristi se levi mišiji taster. Da se desni ne bi osećao zapostavljen (a i iz mnogih drugih i pametnijih razloga), smišljeni su meniji (Menu). Oni nam donose mogućnost odabiranja raznih opcija koje neki program nudi. Uglavnom se nalaze u zaglavlju ekrana i ukazuju se tek kada ih pozovemo magičnim pritiskom na desni mišiji taster. Tada se pojavi spisak menija koji su vezani za trenutno aktivni prozor. Svaki od njih poseduje razne stavke, od kojih poneke imaju i svoje podstavke. Visprenom progameru je ostavljena mogućnost da neka od opcija bude direktno odabrana pritiskom na određenu kombinaciju tastera. Stavke u menijima ne moraju biti iskazane tekstom. Možemo koristiti i grafiku.

Ponekad, postoji potreba da se sa korisnikom sprovede dijalog u određenom trenutku, na prostoru koji se pre i posle ove razmene informacija koristi za druge svrhe. Za ovo služe upitnici ili, u originalu, rikvesteri (Requester). To je polje (prozor) u kojem se nalazi neki tekst, kao i određeni gadžeti koji služe za prikupljanja informacija od korisnika. Amigin operativni sistem se obilato služi upitnicima. Naime, sve poruke tipa „Volume Tra-la-la is not validated" ili „Please insert volume Lepi Janko in any drive" su rikvesteri. Na njima ćete primetiti i gadžete Retry i Cancel uz pomoć kojih možete da ukažete sistemu na svoju odluku. Za ljubitelje priča iz starine: postoji i upitnik koji se doziva dvostrukim pritiskom na desni mišiji taster. Ovoga nisam video ni u jednom programu, osim u jednoj probi glodura ove šarene revije.

Komunikacija sa bližnjima

Kada dođe do „čupave" situacije, potrebno je o tome obavestiti korisnika na što diskretniji i najmanje uznemirujuć način. Zato se u vrhu ekrana pojavi stravično zloslutni crveno-crni (žuto-crni na OS 2.0) alarm (Alert) koji govori da nešto debelo nije u redu. Postoje dve vrste ovih neprijatnih pojava. Jedan je tzv. Recoverable Alert koji katkad omogućava i normalan nastavak rada, dok Dead-End Alert uvek resetuje naš računar.

Ovo bi bila većina mogućnosti za dodir sa intuicijom. Naravno, sve ove spravice opremljene su sistemom za komunikaciju sa našim programom. On se naziva IDCMP, što je skraćenica od Intuition's Direct Communications Message Port. Uz pomoć IDCMP intuicija nam šalje poruke o svim događajima koji bi nas mogli zanimati, a to su: pritisak na taster, ubacivanje disketa u jedinicu, pritiskanja mišijih tastera nad nekim gadžetom, odabiranje neke opcije iz menija i još gomila raznih stvari. Kada se nešto od ovoga dogodi, intuicija našem programu šalje poruku, a on odlučuje kako će da postupi.

Ovo bi bila kratka priče o intuiciji, korisničkom interfejsu na Amigi. Sada smo bacili samo prvi pogled na veoma kompleksnu strukturu koja stavlja veliku moć u ruke programera, a korisnika čini srećnim i zadovoljnim. Sledeći put kada učitate DPaint ili neki sličan program, imajte na umu da se o vama stara jedna intuitivna programska tvorevina, koja je stvorena da bi vam omogućila oslobađanje od frustracija koje su izazvali „prijateljski" Spektrumovi i Komodorovi korisnički interfejsi.

Vladimir Jovičić

Intuicija za malo naprednije

Naučili ste kako da otvorite svoj prozor, kako da upisujete u njega, kako da crtate, postavljate menije i sl. Ali većina se susrela sa problemom: koji flag pokazuje da je pritisnuto na dugme za zatvaranje programa ili kako se to može testirati, a ne postoji ni jedna funkcija intuicije koja će umesto nas testirati da li je dugme bilo pritisnuto.

Korisnik treba samo da u **NewWindow** strukturi prilikom otvaranja prozora u polje **nw_IDCMPFlags** setuje sve događaje za koje želi da se intuicija stara ili da kod već otvorenog prozora promenimo isto polje u **Window** strukturi sa funkcijom **ModifyIDCMP**. Intuicija pruža veoma veliki izbor događaja o kojima može da vodi računa. Prvi je ovaj koji smo pomenuli: da li je korisnik zatražio zatvaranje prozora. Ostali koji su u direktnoj vezi za prozorom su: da li je došlo do promene veličine prozora, da li je prozor postao aktivan ili neaktivan ili da li je došlo do osvežavanja sadržine prozora (ili to treba korisnik da uradi). Zatim da li je trenutno aktivan meni ili je izabrana neka opcija iz menija, da li je startovan neki requester u prozoru i da li je završio sa radom. Tu su i oni vrlo korisni događaji: da li je pritisnut taster na tastaturi ili na mišu, da li se miš pomerao (da ne bi morali njegovu poziciju stalno očitavati) i da li je izabran Gadget (pritisnut ili otpušten). Pored tih, tu su i neki lepi događaju kao npr. da li je korisnik preko programa **Preferences** postavio nove parametre sistema ili da li je disketa ubačena ili izvađena iz disk drajva.

Pored toga što nam intuicija javlja da li se neki od tih događaja desio, ona nam pored toga dostavlja i neke dodatne informacija: koji taster je pritisnut, koji Gadget ili meni je izabran. Mehanizam koji služi intuiciji da nam skrene pažnju šta se desilo (od onoga o čemu smo želeli da vodimo računa) svodi se na Amigine **message** portove. Kada otvorimo prozor sa željom da nam intuicija vodi računa o pojedinim događajima, zajedno za prozorom se napravi i jedan **message** port (do kojeg možemo doći čitajući polje **wd_UserPort**), na koji će slati svoje (**IntuiMessage**) poruke. Korisniku je dovoljno da sačeka (funkcijom **Wait** iz exec biblioteke) da se neki od događaja desi i da pročita poruku (funkcijom **GetMsg**) i pročita podatke kojima nas je intuicija snabdela. Još je bitno napomenuti da kada pročitamo podatke potrebno je tu poruku vratiti intuiciji da bi intuicija bila sigurna da smo sve pregledali što nas je zanimalo i da bi mogla da oslobodi memoriju koju je ta poruka zauzimala ili da je iskoristi za nešto drugo.

Kako izgleda struktura **IntuiMessage** možete pogledati u include fajlovima, ali možemo ovde napomenuti neka polja: **Im_Class** u kojem se nalazi objašnjenje o kojem događaju nas intuicija obaveštava ovom porukom, **Im_Code** neposredni podatak (taster, broj menija...), **Im_Qualifier** koji dodatno objašnjava neposredni podatak (koji šiftovi su, na primer, pritisnuti sa tasterom), **Im_IAddress** je adresa strukture koja je bitna za ovaj događaj (adresa Gadget strukture, adresa menija)...

Sve ovo ilustrovano je kroz sledeći programski primer.

Daniel Šanduia

```
GetMsg          EQU     -372
ReplyMsg        EQU     -378
WaitPort        EQU     -384
OpenLibrary     EQU     -552
CloseLibrary    EQU     -414

OpenWindow      EQU     -204
CloseWindow     EQU     -72

wd_UserPort     EQU     86
im_Class        EQU     20

                lea     intname,a1              * otvaranje
                moveq   #0,d0                   * biblioteke
                move.l  4,a6                    * intuition library
                jsr     OpenLibrary(a6)
                move.l  d0,intbase

                lea     NewWindowStr,a0         * za otvaranje prozora
                move.l  intbase,a6              * potrebno je kreirati
                jsr     OpenWindow(a6)          * strukturu NewWindow
                move.l  d0,window               * i proslediti je
                move.l  d0,a0                   * OpenWindow funkciji
                move.l  wd_UserPort(a0),port

* na mestu wd_UserPort od pocetka window strukture nalazi se pokazivac na message port prozora, ali samo ako smo setovali IDCMP flegove

WaitClose                                       * glavna petlja
                move.l  port,a0                 * potrebno je sacekati
                move.l  4,a6                    * da poruka stigne na
                jsr     WaitPort(a6)            * nas port
                move.l  port,a0                 * i zatim je pokupiti
                move.l  4,a6                    * sa njega
                jsr     GetMsg(a6)
                move.l  d0,a1                   * stavimo poruku u a1
                move.l  im_Class(a1),d0         * i procitamo o kojem
                                                * se dogadjaju radi
                cmp.l   #$200,d0                * ako je zatvaranje prozora
                beq     Close                   * onda...
                cmp.l   #$8,d0                  * ako je pritisnuto dugme
                                                *  misa
                beq     MouseButtons            * onda...

* na kraju ovek treba tu istu poruku vratiti intuiciji da bi one znala da smo podatke iz nje pokupili ...

GoBack
                move.l  4,a6                    * poruka je obavezno
                jsr     ReplyMsg(a6)            * u a1 registru
                bra     WaitClose

MouseButtons                                    * u slucaju dugmeta
                move.l  $dff006,$dff180         * samo bljesni nekom
                bra     GoBack                  * slucajnom bojom

Close
                move.l  4,a6                    * vracamo poruku
                jsr     ReplyMsg(a6)            * intuiciji i

                move.l  window,a0               * zatvaramo nas prozor
                move.l  intbase,a6
                jsr     CloseWindow(a6)

                move.l  intbase,a1              * i kulturno zatvaramo
                move.l  4,a6                    * otvorenu biblioteku
                jsr     CloseLibrary(a6)

                moveq   #0,d0
                rts

NewWindowStr            dc.w    100,100
                dc.w    300,50
                dc.b    1,0
                dc.l    $208                    IDCMP flegovi
                dc.l    $1100f
                dc.l    0,0
                dc.l    WindowTitle
                dc.l    0,0
                dc.w    100,50,500,150
                dc.w    1
WindowTitle     dc.b    'My own window',0

                even
port            dc.l    0
window          dc.l    0
intbase         dc.l    0
intname         dc.b    'intuition library',0
```



DOS za totalne početnike (3)

U nastavku naše male škole najpre ćemo se upoznati sa uređajima Amige DOS-a. Ovoga puta, nadamo se da će tekst biti zanimljiv i onima koji o „prijateljici" znaju nešto više.

Sistem uređaja na Amigi zamišljen je veoma ambiciozno i koncepcijski ga potpuno približava moćnijim računarskim sistemima kao što je UNIX. Pre svega, svakom ulazno/izlaznom uređaju (Device) Amiga DOS dodeljuje specifično ime. Na osnovu toga, iz DOS-a i aplikacionih programa možemo po želji ulaze i izlaze raznih operacija preusmeravati na proizvoljne uređaje, učitavati i snimati fajlove kod uređaja koji imaju fajl-sistem itd. Osim toga, iskusnijim korisnicima ostavljena je mogućnost kreiranja novih uređaja, promena parametara postojećih i sl.

Šta je uređaj

Uređaj (**Device**), zapravo, predstavlja jedan složen mehanizam koji preuzima podatke DOS-a i prosleđuje ih stvarnom fizičkom uređaju, kao i obrnuto. Program ili drajver koji obavlja ovu funkciju, može se nalaziti u ROM-u ili se kod prve upotrebe tog uređaja učitava (u obliku fajla) sa sistemskog diska. Definicija najvažnijih sistemskih uređaja, kao što je npr. interni disk drajv, nalaze se u ROM-u (Kickstart-u) i kao takvi se automatski inicijalizuju prilikom podizanja sistema. Međutim, da li se sećate situacija kada je npr. kod (prvog) štampanja nekog dokumenta na štampač, „prijateljica" zatražila da stavite u drajv sistemsku disketu? To je zbog toga što se program koji komunicira sa štampačem (printer drajver) ne nalazi u ROM-u, već se mora učitati iz posebnog sistemskog direktorijuma. Tek posle toga odgovarajući je inicijalizovan i može se upotrebljavati za ulazno/izlazne operacije.

Vrste uređaja

Na Amigi postoje, uslovno rečeno, dve vrste uređaja: **fizički i logički**. Fizički uređaji obično predstavljaju neki konkretan medijum (npr. disk drajv, hard disk itd.), dok su logički definisani na osnovu postojećih fizičkih uređaja, odnosno predstavljaju nekakva „pseudouređaje". I jednoj i drugoj vrsti uređaja korisnik pristupa na identičan način, preko njihovog imena. Ovakva koncepcija je vrlo pametno smišljena i neke aspekte komunikacije sa računarom čini mnogo lakšim.

Svi uređaji obično imaju kratka imena (kod fizičkih uređaja najčešće tri karaktera) koja se završavaju obaveznom dvotačkom, da bi se mogli razlikovati od datoteka ili direktorijuma. Mogu se pisati velikim, malim ili mešanim slovima, po želji (npr. **DF0:** ili **df0:** za interni disk drajv). Ovi nazivi su za većinu sistemskih uređaja standardizovani, odnosno nisu predviđeni za promenu od strane korisnika, pa čak i kod onih uređaja čiji se drajveri naknadno učitavaju sa sistemskog diska.

Sistemski direktorijumi

U čemu leži specifičnost logičkih uređaja? Ovi uređaji u osnovi predstavljaju samo **sinonime** za pojedine fizičke uređaje koji imaju fajl-sistem (diskovi), odnosno za direktorijume ili fajlove koji se na njima nalaze. Neke logičke uređaje DOS automatski inicijalizuje (dodeljuje) kod podizanja sistema; najvažnije opisujemo u nastavku teksta. Takve logičke uređaje nazivamo i sistemskim direktorijumima, jer imaju specijalnu ulogu u okviru operativnog sistema, a definisani su na sistemskom disku.

Konkretno govoreći, DOS i korisnički programi koriste logičke uređaje umesto naziva direktorijuma kao metod za pronalaženje nekih važnih datoteka koje su, s vremena na vreme, potrebne sistemu. To je, ponekad, mnogo bolje nego specificirati puno ime staze: nismo zavisni od toga da li je sistem podignut sa diskete ili hard diska, a ovakva koncepcija pruža i gotovo neograničene mogućnosti „varanja sistema" i eksperimentisanja radi postizanja raznih efekata. Osim toga, možemo po želji napraviti i sopstvene logičke uređaje (pod proizvoljnim imenima), pa čak i promeniti definicije postojećih (sistemskih), pomoću CLI komande **Assign**.

Please insert volume <ime> in any drive...

Fizički uređaji koji imaju fajl-sistem (diskovi), osim standardnih sistemskih naziva, imaju i svoja imena koja im dodeljuje korisnik, kao ime medijuma (**Volume**), a koja se na Amigi takođe ekvivalentno koriste umesto naziva uređaja. Ova imena određuju se prilikom formatiranja (komandom **Format**), ili kasnije (komandom **Relabel**). Naravno, ako se uređaju obraćate navođenjem njegovog imena, opet se mora koristiti dvotačka.

Ako se u drajvu DF0: nalazi sistemska Workbench disketa čije je ime **Workbench 1.3**, naredba **Dir DF0:** ima isti efekat kao i **Dir "Workbench 1.3:"**. U ovom primeru, DF0: predstavlja naziv uređaja (Device Name), **"Workbench 1.3"** je ime tekuće diskete kao medijuma (Volume Name), a navodnike koristimo isključivo zbog toga što se u imenu krije jedno prazno mesto. Na isti način, RAM disku može se obraćati putem njegove fizičke oznake **RAM:**, ali i korišćenjem njegovog imena (obično **"Ram Disk"**). Recimo još da rezidentnom RAM disku **RAD:** sistem najčešće dodeljuje vrlo zanimljivo ime **RAMB0**.

Ovakva koncepcija pruža još neke mogućnosti. Na osnovu imena moguće je potražiti tačno određenu disketu, čak i ako se ona ne nalazi u drajvu. Šta ako npr. napišete **Dir Vlada:**, a trenutno nema ni jednog uređaja ili diskete pod tim imenom?

U prvom trenutku, **Vlada** za Amigu označava ime bilo kojeg uređaja, pošto se nalazi levo od dvotačke. Tek kada se uveri da u tekućoj sistemskoj listi važećih uređaja nema ni jednog uređaja pod takvim (fizičkim ili logičkim) nazivom, „prijateljica" izbacuje poznati rekvester kojim zahteva promenu diskete u bilo kom drajvu. Ovakvo stanje će potrajati sve dok se negde ne pojavi disketa (ili neki drugi medijum) pod nazivom **Vlada**, ili dok mi ne odustanemo.

Ako imate više disk jedinica, navođenje imena diskete oslobađa vas briga o tome u kom se drajvu nalazi, pa čak i da li se tamo uopšte nalazi. Sa druge strane, ukoliko pretražujete disketu koja se trenutno nalazi u nekom drajvu, nije potrebno da znate i koristite njeno ime, ako joj se obraćate preko naziva fizičkog uređaja (DF0:, DF1:...).

Karakteristike diskova

Kada govorimo o diskovima, treba reći da se ovde podrazumevaju kako diskete, tako i hard diskovi, jer su na Amigi svi diskovi u osnovi jednako organizovani. U tom smislu, svi uređaji koji imaju fajl-sistem (diskovi) poseduju neke specifične karakteristike koje ih izdvajaju od ostalih uređaja. Pre svega, važan je kapacitet medijuma (Size) koji je fiksan i označava maksimalni mogući slobodan prostor na disku radi smeštanja fajlova i direktorijuma, a izražava se u KB ili MB. Zatim, u svakom trenutku treba znati koliki je deo prostora na disku iskorišćen, a koliki je slobodan. Ovi podaci najčešće se prikazuju u blokovima (svaki blok zauzima 512 bajtova) ili procentima. U praksi je moguće i pojavljivanje grešaka u zapisu na medijumu, što se karakteriše njihovim brojem. Sem toga, Amiga vodi računa i o statusu svakog uređaja (da li je trenutno dostupan i da li je moguće čitanje/snimanje fajlova), a tu je i neizbežno ime medijuma, kao bilo koji niz karaktera. Sve opisane informacije o trenutno postavljenim diskovima (Mounted disks) prikazuje CLI komanda **Info**.

Fizički uređaji

DF0: (Drive Floppy Zero) je verovatno najpoznatiji Amigin uređaj koji označava prvu (internu) disk jedinicu. Preciznije rečeno, DF0: predstavlja disketu koja se trenutno nalazi u ovom drajvu, odnosno njen korenski direktorijum. Ovaj uređaj uvek se automatski inicijalizuje od strane operativnog sistema, tako da je prisutan u svakom trenutku. Interni disk drajv značajan je i po tome što se posle svakog resetovanja sistem uvek može podići sa sistemske diskete koja se (i ako se) u njemu nalazi. Ovo čak ima veći prioritet od startovanja sistema sa hard diska.

DF1: je prva dodatna disk jedinica, ako postoji. Može biti od 3.5 ili 5.25 inča, a to važi i za ostale priključene disk drajvove (DF2., DF3:).

DH0: (Drive Hard Zero) je najčešća oznaka za prvu particiju hard diska. Ovo napominjemo zbog toga što se kod formatiranja hard diska naziv medijuma DH0: može po želji promeniti (npr. HD0., HARD itd.), a to kod flopi diska nije slučaj (DF0:). Deljenje diska na particije obavlja se pre formatiranja posebnim programom koji se dobija uz hard disk. Tada se određuje i veličina (kapacitet) svake particije, zatim koja će od njih moći da podigne sistem (Boot) itd.

DH1: pogađate, najčešće predstavlja drugu particiju hard diska. Sve što smo napomenuli za DH0: važi i ovde. Možete se, međutim, odlučiti da ceo hard disk bude „u jednom komadu"; u tom slučaju postojača samo jedna particija (DH0:). Njih inače, može biti proizvoljno mnogo (npr. DH2:, DH3: itd.)

RAM: (Random Access Memory) je oznaka za RAM disk. Koristi se na vrlo sličan način kao i prethodno opisani uređaji - diskovi (jedino ga ne možete npr. formatirati). Bitna razlika je u tome što RAM: za smeštanje podataka koristi običnu (RAM) memoriju računara. To omogućava mnogo veću brzinu učitavanja i snimanja, ali podrazumeva i gubitak svih podataka posle resetovanja ili isključenja napajanja. Još jedna zanimljiva osobina ovog RAM diska je njegova „rastegljivost", tj. veličina mu nije fiksna. U svakom trenutku zauzima samo onoliko memorije koliko je napunjen.

RAD: (Recoverable Amiga Device) je takođe RAM disk, ali za razliku od prethodnog „preživljava" reset. Definicija ovog uređaja je gotovo identična kao kod diskova, pošto ima isti fajl sistem (organizaciju po trakama i blokovima itd.). Sa ovog RAM diska moguće je podići sistem, a može se čak i formatirati! Međutim, nije „rastegljiv" kao prethodni, pa njegovu veličinu moramo odrediti unapred.

SER: je oznaka za serijski port računara (RS232 interfejs), odnosno za onaj uređaj koji je tu trenutno priključen (modem, štampač, drugi računar...). Može se koristiti i za ulaz i za izlaz (primanje/slanje karaktera, fajlova itd.). Sva podešavanja ovog uređaja (brzina, broj bita, veličina bafera...) vrše se programom Preferences.

AUX: takođe predstavlja serijski port, ali ovoga puta nebaferovan. Njegovi parametri podešavaju se na istovetan način iz programa Preferences. AUX: prima karaktere i opslužuje uređaj na serijskom portu na sličnom principu kao i konzola CON:.

PAR: je oznaka za paralelni port računara (Centronics interfejs), odnosno za onaj uređaj koji je tu trenutno priključen (najčešće štampač).

PRT: označava standardni sistemski štampač konfigurisan od strane korisnika pomoću programa Preferences. U stvarnosti, svi podaci koji se šalju na PRT:, konvertuju se (zavisno od izabranog printer drajvera) i šalju na paralelni ili serijski port. Zahvaljujući tome, program koji koristi ovaj uređaj ne mora da vodi računa o vrsti štampača i portu na koji je priključen.

CON: predstavlja konzolu, tj. uređaj koji kao ulaz koristi tastaturu, a kao izlaz štampa karaktere na dodeljenom prozoru. Amiga DOS dozvoljava otvaranje više ovakvih uređaja, a primer je bilo koji CLI prozor. Upotrebljava se u obliku **CON:0/0-/320/100/Proba**, što predstavlja prozor u gornjem levom uglu ekrana, širine 320 i visine 100 tačkica, pod nazivom „Proba". Karakteristika ove konzole je da filtrira ulaz od strane korisnika i čeka pritisak na taster Enter (kada se unese ceo red).

NEWCON: je poboljšana verzija prethodne konzole (koristi se na isti način). Predstavlja novinu Kickstart-a 1.3 (Shell prozor). Omogućava komfornije editovanje, vraćanje prethodnih komandi itd. Korisnici Kickstart-a 2.0 sve ove dodatne mogućnosti imaju ugrađene u „običnu" CON: konzolu, bilo da se radi o CLI-u ili Shell-u.

RAW: je još jedan tip konzole namenjen iskusnijim korisnicima. Za razliku od CON:, ovde ne postoji „eho" i obrađuje se „karakter po karakter", a ne čitav red odjednom. Drugim rečima, RAW: očekuje ulaz i vraća izlaz u istoj formi u kojoj je upet, bez mogućnosti editovanja i sl.

Specijelne oznake

NIL: je pseudouređaj (prividni uređaj) koji ignoriše sve primljene podatke. To zapravo nije uređaj u pravom smislu te reči, mada se u okviru Amiga DOS-a može upotrebiti na identičan način. Ima ga smisla koristiti kada npr. ne želimo da gledamo na ekranu izlaz nekog programa; tada ga preusmarimo na NIL:. Ako se NIL: koristi kao ulazni uređaj, generisaće EOF (End Of File).

***** nije uređaj, ali se može koristiti umesto naziva fajla (a samim tim i uređaja) gde zamenjuje tekući CLI prozor (konzolu). U njemu programi obično ispisuju poruke o greškama, vode dijalog sa korisnikom (ulaz/izlaz) i sl.

Logički uređaji

SYS: predstavlja osnovni direktorijum (Root) diska sa kojeg je podignut sistem (Boot). To je najčešće sinonim za sistemsku disketu ili, eventualno, particiju hard diska i sl. Ako je disketa sa koje je podignut sistem (u drajvu DF0.) imala naziv npr. **System**, logički uređaj **SYS:** biće ekvivalentan medijumu (Volume) koji nosi ime **System**, odnosno uređaju **System:**. Slično tome, **C:** će biti isto što i **System.C**, **S:** isto što i **System:S** itd. U slučaju da neki od ovih direktorijuma nije prisutan na sistemskoj disketi, odgovarajući logički uređaj biće dodeljen osnovnom direktorijumu.

C: (Command) sadrži CLI komande (u vidu programa, tj. fajlova) kao što su: Dir, List, Copy, EndCLI itd. Svaku komandu koju zadate iz komandne linije CLI-a „prijateljica" pre svega pokušava da pronađe (pa zatim učita i izvrši) u tekućem direktorijumu. Ako u tome ne uspe, potražiće je u sistemskom direktorijumu C: (osim ako se ovaj „algoritam" traženja fajlova ne promeni pomoću komande **Path**).

S: (Script) predstavlja direktorijum u kojem se obično čuvaju skript datoteke CLI-a. Ovakve datoteke sadrže spisak naredbi CLI-a koje se izvršavaju sekvencijalno (tj. jedna iza druge), posle svakog startovanja takve datoteke. Svaka naredba (CLI-a) u okviru skript datoteke piše se u posebnom redu, zajedno sa pripadajućim parametrima. Startovanje skript datoteka iz CLI-a vrši se komandom **Execute**. Međutim, neke od ovih datoteka imaju standardno značenje. **Startup-Sequence** je skript datoteka koja se poziva automatski prilikom svakog podizanja sistema sa sistemskog diska; **Shell-Startup** se startuje automatski posle svakog učitavanja novog Shell-a (naredbom **NewShell**) itd.

L: sadrži neke nerezidentne delove sistema, odnosno programe neophodne za korektno funkcionisanje DOS-a (najčešće pod nazivom Handlers). Pomenućemo najvažnije od njih. **Disk-Validator** proverava diskete kod stavljanja ili vađenja iz drajva. **Ram-Handler** upravlja radom RAM diska (RAM:) i neophodan je za funkcionisanje ovog uređaja. **Port-Handler** upravlja serijskim i paralelnim portom. Kod Kickstart-a 2.0 svi oni se nalaze u ROM-u.

T: (Temporary) po pravilu sadrži privremene fajlove kreirane od strane sistema ili nekih aplikacionih programa. Primeri ovakvih datoteka su rezervne kopije poslednjih verzija tekstova iz tekst-editora ili neke skript datoteke koje CLI interno koristi za svoje potrebe.

LIBS: (Libraries) sadrži sistemske biblioteke koje nisu rezidentni delovi sistema, tj. ne nalaze se u ROM-u (Kickstart-u). Zbog toga se naknadno moraju učitati u obliku fajla, u toku rada, kada se za tim ukaže potreba (ako se već ne nalaze u glavnoj memoriji). Ovde se zapravo radi o bibliotekama sistemskih funkcija (rutina) napisanih u mašinskom jeziku računara; svaka od biblioteka pokriva određenu oblast funkcionisanja sistema.

DEVS: (Devices) sadrži sistemske programe (drajvere) koji se ne nalaze u ROM-u, a koji su zaduženi za komunikaciju sa raznim ulazno/izlaznim uređajima. Takođe, ovde se nalaze i neke datoteke i direktorijumi koji čuvaju podatke vezane za konfiguraciju sistema. Tako npr. **Parallel.device** upravlja paralelnim portom, **Serial.device** je zadužen za serijski port, a **Printer.device** (zajedno sa prethodna dva) upravlja radom uređaja PRT:. Od datoteka, najznačajnija je **System-Configuration**. Ona se (poput Startup-Sequence) automatski poziva nakon startovanja sistema, a svi relevantni parametri sadržani u ovom fajlu (broj slova u redu, boje na ekranu, oblik pointera itd.) podešavaju se programom Preferences. Datoteka **Mountlist** sadrži opis i parametre (u obliku ASCII teksta) onih uređaja koji se moraju naknadno postaviti (komandom **Mount**) i tek onda inicijalizovati (kod prve upotrebe, tj. po učitavanju drajvera iz sistemskog direktorijuma u kojem se nalazi).

FONTS: (Fonts) sadrži standardne sistemske fontove (oblike znakova), koji se ne nalaze u ROM-u, a na raspolaganju su operativnom sistemu i ostalim aplikacijama. Za svaki font obično postoji po jedna „informaciona" datoteka i po jedan poddirektorijum u kojem se smeštaju konkretni grafički podaci.

Vladimir Pudar



Uvod u programiranje na Amigi

1. Koje sve biblioteke postoje u Amiginom operativnom sistemu?

Na ovo pitanje dosta se lako može naći odgovor. Jedan deo odgovora dobija se pomoću obične Dir komande:

```
Dir libs:
```

Ona će prikazati koje se sve biblioteke nalaze na disku (eksterne biblioteke). Međutim, da bismo saznali koje su biblioteke ugrađena u 256 KB (ili 512 KB kod OS 2.0) ROM-a, potreban nam je neki programčić koji može da izlista rezidentne programe u ROM-u ili da pregleda listu biblioteke koje su već instalirane prilikom startovanja sisteme. Obe stvari, ne primer, radi **Xoper**. U svakom slučaju biće dovoljno da apomenemo najvažnije, tj. nejkorisnije biblioteke: **exec.library, dos.librery, Intuition.library, grephics.librery**, e ređe se koriste (što se tiče programere) još i **asl.librery, arp.librery, diskfont.library**, koje su uglavnom eksterne...

> Radi Include fajlova najbolje je nabaviti neki originalni razvojni paket. Preporučujemo HiSoft-ov Devpac, jer na drugoj disketi ima originalne Commodore-ove Include fajlove koji su detaljno komentarisani.

2. Koje funkcije i sa kojim parametrima nude te biblioteke?

Na ovo pitanje odgovor daje jedan jedini direktorijum sa svojim fajlovima. Reč je o direktorijumu koji se zove **fd1.3** i koji se nalazi ne disketi **Extraa1.3** (analogno je i sa verzijom 1.2 operativnog sistema). Vlasnici OS 2.0 moraće de potraže ovaj direktorijum na nekom razvojnom paketu (na primer **Devpac**). Fajlovi u ovom direktorijumu dobili su ime po imenima biblioteka plus nastavak „_lib.fd", recimo **exec_lib.fd**. Struktura fajlova je sledeća: u svakom redu, od prve kolone može da se nelazi.

i komanda;

* i komentar ili

ime funkcije operativnog sistema.

Pravilo je da se ime funkcije piše velikim početnim slovima. Posle imena, u zagradama se nalaze nazivi parametara (samo opisno) odvojeni zarezima, a zatim ponovo u zagradame slede registri mikroprocesora u kojime se ti parametri postavljaju. Tumačenjem imena tih funkcija uglevnom se može shvatiti čemu služe. Isto važi i za parametre. Recimo:

```
FreeMem(memoryBlock,byteSize)
                                  (a1,d0)
```

znači da ova funkcija oslobada ranije zauzetu memoriju, gde se edresa te memorije (**memoryBlock**) stavlja u registar e1, e količine memorije (**byteSize**) u registar d0 Ovde je dosta je bitno rezgraničiti neposredni podetak (**memoryBlock, byteSize, flege, elartNum, priority**...) od adrese podatka, obično adrese nekog stringa (**name, libNeme**...), a pogotovo od edrese neke strukture u memoriji, tj. pointere - pokazivača ne strukturu podetaka (**file, noda, taek, port, messege, librery, lorequest, lock**..). Nezgodno je i to što nigde nije napisano da li i koji povratni parametar ova funkcija vraća. Međutim, u više slučajeva postoje dosta logične objašnjenja šta bi koja od tih struktura mogla da predstavlje i da li postoji i šta je rezultujuća vrednost funkcije. Ne primer, u **doe_lib.fd** prve funkcije su:

```
Open(name,acceeeMode)(d1,d2)
Cloee(file)(d1)
Reed(file,buffer,len)(d1,d2,d3)
Write(file,buffer,len)(d1,d2,d3)
```

Ako **Close(file)** zneči „zatvori fajl", onda bi file na neki način trebalo de predstavlja fajl koji je otvoren funkcijom **Open**. Znači, **Open** kao povratni parametar ima pointer na strukturu **file**. A da bi **Read** i **Write** znali u koji fajl de upisuju (čitaju), opet im se mora proslediti ta strukture. Ali, pored toga, ima i slučajeva kada je dosta teško na prvi pogled odrediti značanje nekog od parametare, ne primer. **requirements** (kod **AllocMem**), **eignalSet** (kod funkcija za signale)... Neki su definisani u dole opisanim **Include** fajlovima.

> FD fajlovi sadrže nekoliko internih komandi koje obavezno počinju sa „##". To su:
>
> **##bese** - označava logičko ime koje predstavlja lokaciju u kojoj se čuva baza date biblioteke
>
> **##blas** - označava od kojeg ofseta počinju naredne funkcije biblioteke. Treba napomenuti da je ovde dat pozitivan broj, a ne negativan kakav je u stvarnosti
>
> **##public** - označave da su sledeće funkcije javne
>
> **##priveta** - označava da su sledeće funkcije privatne za tu biblioteku i korisnik ne bi trebalo da ih poziva
>
> **##end** - označava kraj opisa funkcija date biblioteke

3. Kako koja struktura izgleda?

Za to će vam biti neophodni Include fajlovi. Preporučujem vam da koristite originalne **Commodore**-ove **Include** fajlove koji se isporučuju uz takoreći sve razvojne pakete, e pored toge su dobro komentarisani od strane tvoraca Amiginog OS-a. Podeljeni su u direktorijume koji označaveju neke bitne celine. **exec, hardware, devices, doa, Intuition, graphica, librariee**... Znači, ako želite da vidite kako izgleda npr. **node** struktura, a podatak da takva atruktura uopšte postoji videli ste u **exec_lib.fd**, treba de pogledate u direktorijum **exec**, tačnije u fajl **nodee.l**. Slično je i sa **file** strukturom koju ćete, naravno, tražiti u **dos/doa.l** (ili u starijim verzijama Include fajlova, u **libraries/dos.l**). U tom fajlu, moći ćete recimo da pronađete šta je potrebno staviti kao **eccesaMode** prilikom otvaranja fajla funkcijom **Open** (**MODE_NEWFILE** ili **MODE_OLDFILE**) Kod **Include** fajlova za asembler strukture su definisane pomoću makro instrukcija, a one su definisane u fajlu **Include/types.l**. Ako negde stoji.

```
STRUCTURE          LN,0
APTR       LN_SUCC
APTR       LN_PRED
UBYTB      LN_TYPB
BYTE       LN_PRI
APTR       LN_NAME
LABEL      LN_SIZB
```

znači da struktura koja se zove **LN** (**List Node** ili **samo Node**) počinje od nultog bajta (neme ništa „ispred sebe", tj. neku drugu strukturu), kao i da se na početku nalazi (na nultom bajtu od početke) pointer (**APTR**) na sledeću strukturu **LN_SUCC** (isto **LN**) strukturu. Pošto znamo de pointeri, bar kod Motorole 680X0, obavezno zauzimaju po četiri bajta, sledi da će

Posle poziva funkcije OpenLibrery exec biblioteke kao rezultat u registru D0 dobićemo pokazivač na stukturu biblioteke koju smo želeli otvoriti (osim u slučaju neuspeha). Struktura je sastavljena od dva dela: prvi koji počinje od adrese koju smo dobili kao rezultat i predstavlja standardnu strukturu biblioteke - sadrži ime, broj koliko je puta otvorena, koliko funkcija sadrži, kao i specifične podatke vezane za baš tu biblioteku; i drugi koji se nalazi počevši od lokacije koju smo dobili pa „na gore" tj. na negativnim ofsetima od date lokacije, gde se nalaze pozivi funkcija date biblioteke. To sve zajedno izgleda ovako:

```
    ...
ofset   -36   JSR Fun2
              (druga funkcija
              biblioteke)
ofset   -30   JSR Fun1 (prva
              funkcija
              biblioteke)
ofset   -24   JSR ExtFun
              (privatne
              funkcije
              biblioteke)
ofset   -18   JSR Expunge
ofset   -12   JSR Close
ofset    -6   JSR Open
ofset     0   adresa koju
              dobijemo kao
              rezultat
              funkcije
              OpenLibrary
```

i nadalje se nalazi LIB (Library Basa Structure).

...

Bitno je napomenuti da funkcije od -6 do -30 služe za interne poslove oko otvaranja, zatvaranja funkcije i slično, tako da korisnik ne treba da ih poziva!

se na četvrtoj adresi nalaziti **LN_PRED** (pointer na prethodnu strukturu). Dalje, na osmom bajtu će se nalaziti neoznačeni podatak dužine jedan bajt (**UBYTE - Unsigned Byte**), koji predstavlja tip strukture. Sledeći bajt (deveti od početka strukture) je prioritet (označeni bajt - **BYTE**), a deseti bajt je pointer na string, tj. na ime (**LN_NAME**). Na primer, ako u registru a0 imamo pointer na jednu takvu strukturu (**LN**) i želimo da u registru a1 dobijemo pointer na ime koje je zapisano u toj strukturi, potrebno je da napišemo samo:

```
MOVE.L   10(a0),a1
```

A ako na početak našeg programa stavimo:

```
INCLUDE  exec/node.i
```

onda će biti dovoljno da otkucamo (a izgledaće lepše i preglednija):

```
MOVE.L   LN_NAME(a0),a1
```

i u registru a1 dobićemo traženi podatak. Ista stvar može se uraditi i u višim programskim jezicima, pa čak i bejziku. Zamislimo da u promenljivoj **MYNODE** imamo adresu ove strukture. Tada, da bi dobili pokazivač na ime, treba napisati:

```
IME=LPEEK(MYNODE+10)
```

Idemo dalje. Ako struktura izgleda npr. ovako:

```
STRUCTURE          MN,LN_SIZE
APTR      MN_REPLYPORT
UWORD     MN_LENGTH
LABEL     MN_SIZE
```

to znači da struktura „ispred" sebe ima strukturu **LN**, tj. počinje posle vrednosti **LN_SIZE** (koja iznosi tačno 14 bajtova). Tako će **MN_REPLYPORT** biti na četrnaestom bajtu, **MN_LENGTH** na osamnaestom bajtu, a **MN_SIZE**, tj. dužina **MN** strukture (**Message Node ili samo Message**) biće 20 bajtova.

4. Šta raditi sa svim tim strukturama koje su opisane u include fajlovima?

Prvo bi trebalo zaključiti gde se koja struktura koristi i čemu služi, i to na osnovu komentara koji se nalazi iza njih. Zatim treba pregledati sve fd fajlove i videti koji se sve parametri mogu povezati sa imenima struktura. Na taj način ćemo znati koji parametri idu uz koju funkciju. Neke strukture je potrebno prvo napraviti u memoriji i zatim ih proslediti funkciji operativnog sistema. Primera radi, strukture **NewWindow** i **NewScreen** prosleđuju se funkcijama **OpenWindow** i **OpenScreen**. Neke strukture je moguće „pronaći" u memoriji i pristupiti im u cilju pribavljanja nekih podataka. Tako npr. ako želimo da saznamo koji je ekran aktivan, treba najpre da dođemo do baze Intuicije. To se postiže pozivom funkcija **OpenLibrary**, tako što u a1 stavimo ime biblioteke (u ovom slučaju adresu stringa **„intuition.library"**, a pošto se stringovi obično završavaju nulom, onda pišemo **„intuition.library",0** u asembleru, ili **„intuition.library"+CHR$(0)** u bejziku), a u d0 nulu (nije nam bitna verzija biblioteke). Zatim pristupamo pointeru **ib_ActiveScreen** koji se nalazi na pedesetšestoj adresi od baze intuicija, što možete proveriti u fajlu **Include/intuition/intuitionbase.i**.

Daniel Šandula

Za poziv funkcije neke od biblioteka potrebno je pridržavati se pravila koji su postavili programeri Commodore-a. Evo nekih najbitnijih:

1. Pri pozivu svake funkcije potrebno je da se u registru A6 nalazi baza biblioteke (recimo **JSR fun(A6)**).

2. Ako funkcija vraća rezultat, on se obavezno nalazi u registru D0.

3. Ako kojim slučajem funkcija vraća više parametara oni se mogu nalaziti u onim registrima koji su sadržavali ulazne parametre. Ovo pravilo, na sreću, nije upotrebljeno ni u jednoj meni poznatoj funkciji, tako da ga možete zanemariti.

4. Jedino registri D0, D1, A0 i A1 mogu biti izmenjeni tokom rada pozvane funkcije, i to bez obzira da li sadrže ulazne parametre ili ne.

Izdvajamo neke makro naredbe koje opisuju strukture na asembleru:

STRUCTURE <ime>,ofset - početak strukture koja počinja od zadatog ofseta. Ofset je bitan jer neke strukture kao podstrukturu na početku sadrže neku od drugih struktura, pa da se ista ne bi morala ponovo navoditi.
STRUCT <ime>,dužina - podstruktura zadate dužine
BYTE <ime> - jedan bajt (od -128 do 127)
UBYTE <ime> - neoznačeni bajt (od 0 do 255)
WORD <ime> - reč - podatak dužine dva bajta
UWORD <ime> - neoznačena reč
LONG <ime> - duga reč - podatak dužine četiri bajta
ULONG <ime> - neoznačena duga reč
APTR <ime> - pointer (pokazivač) na nešto - isto četiri bajta
BPTR <ime> - pointer u BCPL jeziku - zapravo običan pointer podeljen sa 4
LABEL <ime> - samo definiše ime na tom mestu, ali ne ostavlja prazninu - obično se koristi za definisanje dva imena na istom mestu

Parametri kao što su ofset i dužina uvek se zadaju u bajtovima.

Postoje i drugi makroi, ali se ne koriste tako često.

Mali primer

U priloženom listingu pokazaćemo vam kako da upotrebite neke od interesantnih rutina (funkcija) DOS biblioteke (dos library). Naravno, da biste se mogli služiti bilo kojim rutinama, prethodno moramo otvoriti DOS biblioteku. Ovde se nalaze sve potrebne rutine za rad sa diskom, čitanje i pisanje fajlova, kreiranje direktorijuma, brisanje datoteka i sl. Međutim, to nikako ne znači da je DOS ograničen samo na rad sa diskom. On brine o svim I/O (Input/Output) operacijama na Amigi. U našem primeru, DOS vodi račune o razmeni podataka između našeg programa i konzole, tj. uređaja CON:.

Ono što program radi, nećemo vam otkriti. Treba još reći prilikom startovanja da programu možemo kao parametar proslediti neki tekst. Na primer, ako ste ovaj program (naravno, posle asembliranja) snimili pod nazivom „dos" na disketu u uređaju DF0:, otkucajte iz CLI-a:

```
DF0:dos Ovo je moj tekst!!!
```

```
*************************************
        Primer koriscenja DOS rutina
        Autor:          Dejan Seguljev
        Amiga Style     24.01.1993.
*************************************

* Konstante za rutinu _LVOOpen *
MODE_OLDFILE    equ     1005
RETURN_OK       equ     0
RETURN_ERROR    equ     10

* Bazna adresa Exec biblioteke nalazi se na lokaciji 4 *
_ExecBase       equ     4               ; za pozivanje rutina
                                        ; OS-a neophodno je
                                        ; znati ovu lokaciju

* Rutine Exec biblioteke *
_LVOOpenLibrary equ     -552            ; otvaranje
                                        ; biblioteke

* Rutine DOS biblioteke *
_LVOOpen        equ     -30             ; otvaranje fajla
_LVOClose       equ     -36             ; zatvaranje fajla
_LVOWrite       equ     -48             ; upisivanje u fajl
_LVORead        equ     -42             ; citanje iz fajla
_LVOOutput      equ     -60             ; izlazni fajl
_LVOExit        equ     -144            ; izlazak iz programa

*** Glavni program ***
Start       bsr     GetParam            ; pozovi podprogram
                                        ; GetParam

            bsr     OpenLib
            bsr     OpenCon
            bsr     WriteText
            bsr     ReadKey
            bra     End                 ; skoci na kraj

** Cuvanje parametra komandne linije **
GetParam    move.l a0,_param            ; sacuvaj
                                        ; adresu parametra
            move.l d0,_length           ; i njegovu duzinu
            rts

** Otvaranje DOS biblioteke **
OpenLib     lea     _DOSName,a1         ; adresa imena
                                        ; je u A1
            moveq   #0,d0               ; verzija nije bitna
            move.l _ExecBase,a6         ; uzmi baznu adresu
                                        ; Exec-a, jer pozivamo
                                        ; rutinu Exec
                                        ; biblioteke
            jsr     _LVOOpenLibrary(a6); otvori DOS
                                        ; biblioteku
            move.l d0,_DOSBase          ; sacuvaj baznu
                                        ; adresu DOS-a
            beq     Error               ; ako dodje do greske,
                                        ; zavrsi program
            rts                         ; vrati se

** Rutina za otvaranje konzole **
OpenCon     move.l #_filename,d1        ; adresa definicije
                                        ; fajla koji se otvara
            move.l #MODE_OLDFILE,d2     ; nacin otvaranja
                                        ; fajla
            move.l _DOSBase,a6          ; pozivamo rutinu
                                        ; DOS-a, pa njenu
                                        ; baznu adresu
                                        ; stavimo u A6
            jsr     _LVOOpen(a6)        ; otvori nasu konzolu
            move.l d0,_filehandle       ; sacuvaj pokazivac
                                        ; na konzolu
            beq     Error
            rts

** Ispisivanje teksta na konzoli **
WriteText   move.l _filehandle,d1       ; pokazivac na
                                        ; konzolu
            move.l #_text,d2            ; adresa teksta koji
                                        ; se ispisuje
            move.l #_textend-_text,d3   ; njegove duzine
            move.l _DOSBase,a6
            jsr     _LVOWrite(a6)       ; ispisi tekst
            cmp.l   d3,d0               ; da li su svi
                                        ; karakteri ispisani?
            bne     Error               ; ako nisu, izadji
                                        ; iz programa
            rts

** Cekanje na unos sa tastature **
ReadKey     move.l _filehandle,d1       ; pokazivac
                                        ; na konzolu
            move.l #_buffer,d2          ; adresa gde ce se
                                        ; tekst smestiti
            move.l #1,d3                ; samo jedan karakter
            move.l _DOSBase,a6
            jsr     _LVORead(a6)        ; cekaj

            cmp.l   d3,d0
            bne     Error
            rts

** Zavrsi program **
End         move.l _filehandle,d1
            move.l _DOSBase,a6
            jsr     _LVOClose(a6)       ; zatvori konzolu

            move.l _DOSBase,a6
            jsr     _LVOOutput(a6)      ; uzmi fajl
                                        ; pokazivac na
                                        ; trenutni CLI prozor
            move.l d0,d4                ; i sacuvaj ga u D4

            move.l d4,d1
            move.l #_message,d2
            move.l #_messageend-_message,d3
            move.l _DOSBase,a6
            jsr     _LVOWrite(a6)       ; ispisi tekst u
                                        ; CLI prozoru
            cmp.l   d3,d0
            bne     Error

            move.l d4,d1
            move.l _param,d2
            move.l _length,d3
            move.l _DOSBase,a6
            jsr     _LVOWrite(a6)       ; ispisi parametar u
                                        ; CLI prozoru
            cmp.l   d3,d0
            bne     Error

            move.l #RETURN_OK,d0        ; sve je u redu
            bra     NoError

Error       move.l #RETURN_ERROR,d1     ; vracamo kod
                                        ; za gresku CLI-u

NoError     move.l _DOSBase,a6          ; opet zovemo jednu
                                        ; rutinu DOS-a
            jsr     _LVOExit(a6)        ; izadji iz programa
; kontrola se sada predaje CLI-u iz kojeg je program
; startovan

_DOSName    dc.b    "dos.library",0     ; ime DOS biblioteke
_DOSBase    dc.l    0                   ; bazna adresa
                                        ; DOS biblioteke

_filename   dc.b    "CON:100/50/375/80/** Nasa konzola **",0
_filehandle dc.l    0                   ; fajl identifikator
                                        ; nase konzole

_message    dc.b    "Vas parametar je: " ; ova poruka
                                        ; se ispisuje
                                        ; u CLI prozoru

_messageend
_param      dc.l    0                   ; adresa na kojoj
                                        ; se nalazi parametar
_length     dc.l    0                   ; duzina teksta
                                        ; na adresi _param
_buffer     ds.b    1                   ; rezervisano
                                        ; za unos teksta

_text       dc.b    "Ovo je ",$9b,"1;32;40m"
            dc.b    "primer ",$9b,"3;33;40m"
            dc.b    "otvaranja ",$9b,"0;30;41m"
            dc.b    "jednostavnog ",$9b,"4;31;42m"
            dc.b    "prozora",$0a
_textend

; promena boje ispisa i stila postize se sa:
; $9b,"<stil>;<b.ispisa>;<b.pozadine>m"
```

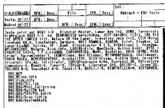


NOVI Virus Killer-i

VT2.48

Verziju VT2.48 koju posedujemo ima (barem se tako čini) neki bag! Naime, VT2.48 ne A500 sa OS 1.3 nija htao da radi, a takođe nije radio ni na A500 sa softverski učitanim OS 2.0. Međutim, na A600 program je pravio probleme sve dok u pozadini pre njega nismo startovali SnoopDos (program koji menje sistemske vektore u dos.library). Tada je sve bilo kako valja i VT je, posle učitavanja prikazao stanje vektora i prašao u glavni meni. U suprotnom, kada nema ničega u pozadini, računar se blokire. Ipak, nemojte da vas to obeshrebri, VT2.48 je izvrstan program, ima samo jednu manu, na nemačkom je jeziku.

Uz VT2.48, u arhivi se nalaze i kratki prateći fajlovi (reseti itd.), kao i uputstvo. Najinterasantniji fajl (pored samog VT2.48) je 200 KB dugačak opis svih virusa koje VT2.48 prepoznaje. Skoro svi virusi su predstavljeni od strane eksperte, se svim potrebnim informacijama o virusu. Broj viruse je ogroman (stvarno nisam imeo živaca da ih brojim!).



Glevni meni je urađen pregledno, ali pomelo zbunjuju (kako koga) nemačka reči. Pored standardnih komandi kao što su kontrole BootBlock-a, traženje File/Link virusa, instaliranje BootBlock-a itd., postoji i meni Tools u kojem imate mogućnost kontrola određenih vektora, pregled svih aktivnih „Task"-ova u memoriji (kao kod XOper-a), ili npr. resetovanje Amiga. Postoji i mogućnost provera blokove (ili fajlova po blokovima) na (hard) disku u potrazi za virusime.

Iskreno rečeno, BootX (šmrcl) više ne drži primat u kategoriji Virus-Killer-a! VT2.48 je (izašla je i verzija V2.49) i VirusZ su prauzeli pnmet. Teško je odlučiti se koji je bolji. Najbolje je imati oba.

VirusZ V2.29

Izgleda da je teško napraviti originalan Virus-Killar. Sve više liče jeden ne drugog. Za početak, VirusZ prepozneje 316 korisničkih BootBlock-ova, 197 BootBlock i 81 File/Link virusa. VirusZ nije klasičan Virus-Killer, barem ne vizuelno. Kada se startuje, otvera mali prozorčić. U Pull-Down meniju nalaze se sledeće opcije: CHECK FILES pretražuje određeni disk, direktorijum ili fajl u potrazi za File/Link virusom. Prikaz na ekranu je sličan onoma u BootX-u, ime fajla, tip fajla i njegov Patn („matični direktorijum"). CHECK SECTORS pretražuje sektore (hard) diske u potrazi za SADDAM-om, Little Sven-om itd. CHECK VECTORS je veoma koristan jer, za razliku od BootX-e, prepoznaje npr. Explode.library, NickPrefs itd. Takođe, možete i „očistiti" vektora. BOOTBLOCK LAB vem pomaže u borbi sa BootBlock virusime. Imate mogućnost učitavanja i snimanja BootBlock-a na disk, štampanja na printer, instaliranje itd. PREFERENCES služi za nameštanja parametare kao što su: provere rezidentnih vektora, provere kompresovenih fajlova, kreiranje „File Report"-a (izveštaj posle File/Link potrage) itd., ABOUT i QUIT neću objašnjavati.

Program je napravljen prvenstveno kao „čuvar", tj. da ge startujete i ostevite u memoriji. Autor ge je čak stavio u WBStartup, tako de se VirusZ automatski učitave po dizanju sisteme se hard diske. Međutim, ako konstite ZKick za podizanje OS 2.0, VirusZ će svaki put po startovanju proveriti vektore i upozoriti vas (vrlo neprijatnim zvukom) ne nepravilnosti, tj. izmenjene sistemske vektore. To vremenom dosedi, ali već ćete se navići.

Pored BootX-e i VT2.48, ovo je jedan od najboljih Virus-Killer-a.

TopDog V1.0

Ne, nije Hot-Dog. TopDog je Utility program za AmiExpress (to je BBS program).

Posle mnogo muke, konačno sam instalirao ceo BBS. Vrlina AmiExpress-a je što se može „dograđivati" raznim sitnim Utility-ima i tzv. Door-ovima. Narevno, izazov je bio ogroman i počeo sam da pregledam sva moguće Utility programe za AmiExpress.

PUFI Pokušaj da pristupim sopstvenom BBS-u rezultirao je porukom: „That account has problems!". To je, valjda, najmrskije stvar koje se može dogoditi jednom SysOp-u (sistemskom operatoru) BBS-a! Šmrc, nešto nije u redu!

Fajl **user.data** koji je najveće blago svakog SysOp-a (tu se nalaze podaci o svim korisnicima) zamenjen je mnogo krećim, koji je u sebi sadržao ime „Three Musketeers" i bio dugačak svega 66 bajtova. Narevno, ne znajući u čemu je problem, instalireo sam gomilu rezidentnih programa koji samo čekaju da se neki vektori ili sistemske rutina izmene.

Deni prolaze, od viruse ni trega. Zahvaljujući (slučajnom) pregledu spiske viruse koje prepoznaje VT2.48 (Virus-Killar predstavljen u ovom broju), otkrio sam de je pitanju **TopDog V1.0**. Narevno, TopDog je bio arhiviran ne nekoj zabačenoj disketi koju ni u snu ne bih kontrolisao. Oearhiviraо sam ga i BONG! Virus je pronađen. Ne sreću (ili nesreću, pošto svake 2-3 dana kontrolišem čitav hard disk), TopDog nisam ostevio ne hard disku. I tako, problem je rešen.

Možde je banelno opisivati virus koji će se aktivirati u slučaju da imete instaliran AmiExpress. Ali, uskoro ćete možda baš vi instalirati BBS na vašoj Amigi, ne znajući šte vam se sve može desiti.

Pored TopDog-a, postoji još par neprijatnih virusa koji imaju za zadetak brisanje fajle **user.data** i slično. To su: OSC101-Virus (Disk Speed Check V1.01), Infiltrator Link Virus, NoGuru V2.0, SnoopDos V1.6 Virus, TROJAN 3.0, OM-Trash, Show SysOps Util, itd.

Narevoučenije bi bilo: „Pravite BackUp-e svega bitnog!". I vame se može desiti de vam ne nepoznatom mestu (hard diska), nepoznati virus napravi džumbus.

Venja Hrustić

KONTAKTI

Vladimiru Dimitrijeviču iz Beograda zahvaljujemo na pismu i odgovaramo na postavljena pitanja. Nadamo se de će odgovori biti interesantni i širem krugu čitalaca.

1. Ako snimate fajlova na disketu koja je (skoro) puna, a pri tom dobijete poruku „Disk is Full!", postoji mogućnost da se poremeti strukture disketa. Problem je u toma što, recimo, nema slobodnog mesta za snimanja Bitmap bloka, (a on je vrlo važan, jer opisuje koji su sektori zauzeti, a koji ne), pa se može dogoditi da takva disketa dobije neispravnu ili uopšte nema bitmapu. Amiga će zbog toga pokušati da učita program pod nazivom **Disk-Validator** sa tekuće ili sistemske diskete, u nadi da će on popraviti stvar (odnosno srediti bitmapu). Ova operacija može potrajati izvesno vreme; zato se nemojte čuditi ako disk radi dugo posle stavljanja problematične diskete u drajv. Na kraju, program koji je bio poslednji snimljen, biće izbrisan, tj. imaće dužinu 0, a sve ostalo trebalo bi da bude u redu. Iz ovih razloga, preporučljivo je na svaku sistemsku disketu snimiti fajl Disk-Validator u direktorijum L. U protivnom, dobićete poruku „Disk is not validated - Unable to load Disk-Validator".

Međutim, ponekad struktura disketa ne može da se popravi na ovaj način i na nju više nije moguće snimati nove podatke (naredba info stalno daje status „Validating", a kod stavljanja diskete u drajv računar ispisuje „Disk is not validated", tj. disk nema važeću bitmapu), dok je čitanje fajlova i dalje moguće. U tom slučaju, savetujemo vam da startujete program **DiskDoctor** ili, još bolje, **FixDisk** (ako ga imate u blizini), koji bi trebalo da „presortira" blokove i sredi zapis na njoj. U krajnjem slučaju, DiskDoctor (FixDisk) će povratiti sve fajlove koje je moguće spasiti i zatražiti da se oni iskopiraju na neku drugu (ispravnu) disketu, a da se ona problematična ponovo formatira. Preporučujemo vam i da pre startovanja ovih programa napravite rezervnu kopiju diskete, pogotovo ako se na njoj nalaze neki važni podaci.

2. Razlog za pojavljivanje poruka „Disk is not validated" može biti i „haranje" virusa po toj disketi, u tom slučaju postoji velika verovatnoća da je nešto uništeno. Po svojim zlodelima na tom polju, naročito je postao poznat virus **SADDAM**, jer se teško otkriva i veoma lako razmnožava. Kod disketa zaražene SADDAM-om, fajl Disk-Validator nije ono što bi trebalo da bude, nego virus. Zato treba dobro pripaziti na njegovo poreklo. Prisustvo SADDAM-a na disketi može da se oseti po nešto dužem vremenu „validiranja" diskete čim se ona stavi u drajv (u tom trenutku se fajl Disk-Validator, tj. virus, učitava u memoriju ili snima na nezaraženu disketu). Ako direktorijum L otkrijete na nekoj disketi na kojoj se ranije nije nalazio, budite sigurni da ga je kreirao SADDAM! Vodite računa i o tome da se SADDAM automatski razmnožava na prvu sledeću ubačenu i odštićenu DOS disketu i da preživljava reset (čak i na računarima sa 1 MB CHIP RAM-a i Kickstart-om 1.3). Međutim, na računarima sa Kickstart-om 2.0 (ili većim) Disk-Validator se nalazi u ROM-u, pa nema razloga za strahovanje od SADDAM-a.

3. Virus **ne može** da se snimi kao sempl i da se ubaci u modul. To je apsolutno nemoguće. Uz put, to što u modulu spominju SADDAM-a, ne treba da te uzbuđuje. LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE 2 je NON-DOS disk i na njemu se SADDAM **ne može** instalirati.

4. Što se tiče opisa SoundTracker-a ili ProTracker-a, razmišljamo o izgledu opisa programa. Da li opisati komande, ikone, efekte, sve zajedno ili nešto sasvim drugo?

5. Semplovi koji se nalaze na disketama za SoundTracker, snimljeni su u tzv. RAW formatu i mogu se koristiti i u svim ostalim Amiginim muzičkim programima koji to dozvoljavaju, a važi i obratno. Neki programi za Amigu koriste i druge formate, kao što su npr. IFF ili SDNIX. Međutim, to ne predstavlja nikakav problem. Uz pomoć odgovarajućeg programa (npr. Aegis Audio Master-a), sve semplove moguće je konvertovati iz jednog u bilo koji drugi željeni format.

6. Opis NDN-DOS diska zauzeo bi malo više prostora. Planiramo da se detaljnije pozabavimo tom temom. Karakteristika NDN-DOS diskova je da ne koriste standardne DOS rutine za pristup fajlovima, već se disku pristupa preko traka ili, još gore, direktnim korišćenjem hardverskih resursa.

7. Verzija XCopy-a koju poseduješ je oficijelna (službena) verzija XCopy-a, za razliku od piratskih kopija sa megalomanskim brojevima verzija (V8.0, V9.0). Za njih je karakteristično da ne postoji oznaka za verziju, već samo datum izdavanja programa.

8. Cyclone je program za presnimavanje diskata, ali za njegovo korišćenje neophodan je poseban hardverski dodatak. Pomoću ovoga sistema moguće je presnimavati i zaštićene programe.

Sticajem nesrećnih okolnosti, izgubljena je koverta sa potpisom čitaoca koji je postavio sledeća pitanja. „Anonimnom" čitaocu se izvinjavamo i molimo da se ponovo javi (znamo jedino da se radi o čitaocu koji još uvek nema Amigu).

1. Koje Amige su kompatibilne sa A500 što se tiče igara?

2. Koliku osnovnu memoriju ima A2000?

3. Ima li A2000 ugrađen modulator ili se koristi kao kod A500?

4. S obzirom da A2000 ima predviđena mesta za dva unutrašnja drajva, gde se uključuje drugi?

5. Ukoliko imam više od dva drajva, treba li posebno napajanje, gde se kupuje i kolika mu je cena?

6. Kako se menja procesor? Npr. nabavim 68030 ili 68040 i hoću da ga stavim u A500. Da li se procesor samo „iščupa" i stavi novi, ili su potrebni „zahvati" lemilicom?

7. Čemu služe turbo-karte (povećanju brzine ili poboljšanju grafike) i gde se stavljaju?

8. Da li se i na A2000 može vršiti „zahvat" opisan u prošlom broju za dobijanje 1 MB CHIP memorije?

9. Gde se uključuju eksterna proširenja i da li izgledaju ružno ili su lepo „ukombinovana" sa izgledom kompjutera (kao npr. hard disk za A500)?

1. Korektno napisane igre (ima li takvih?) trebalo bi da rade na svim Amigama. Međutim, treba imati u vidu da u praksi ne rade sve igre dobro ni na svim A500, a kamoli na drugim modelima! Procenat igara koje ne rade povećava se uglavnom sa datumom proizvodnje računara. Lestvica bi mogla da izgleda otprilike ovako: A500, A500+, A600, A3000, A4000, A1200... No, da Te utešimo, probleme po pravilu stvaraju samo neka starija igre (za njima ne treba tugovati), čiji je broj relativno mali. Sve novije igre trebalo bi da rade na svim Amigama, a verovatno će se praviti i one koje će podržavati isključivo nove modele (A4000, A1200...)

2. U A2000 standardno se ugrađuje 1 MB RAM-a. Kod svih novijih verzija radi se o megabajtu CHIP RAM-a. O različitim modelima A2000 detaljnije pišemo u rubrici „Predstavljamo" u ovom broju.

3. A2000 nema ugrađen modulator; koristi se isti kao i A500. Međutim, na tržištu se mogu pronaći i interni modulatori za A2000, pošto A2000 ima i poseban (interni) video slot.

4. Konektor za drugi drajv nalazi se u unutrašnjosti A2000.

5. Kod A2000 ne, kod A500 da. Za priključivanje dodatnog napajanja na A500 (ili zamenu originalnog nekim „jačim") treba se obratiti nekom serviseru.

6. Procesor ne može tek tako da se zameni. Brži procesori, zajedno sa pratećom elektronikom, po pravilu se nalaze na tzv. turbo-karticama (pločicama). Svaka ovakva kartica zapravo

predstavlja kompjuter „u malom". Traba imati na umu da su turbo-kartice sa procesorima 68030 ili 68040 čak nekoliko puta skuplje u odnosu na samu A500

7. Turbo-kartice obično imaju višestruku namenu, ali u prvom planu je „ubrzavanje" rada procesora. Praktično, grafički modovi i dalje ostaju isti, ali se sve operacije (pa i operacije sa grafikom; npr. izračunavanje slike) višestruko ubrzavaju, srazmerno brzini procesora i koprocesora na turbo-kartici. Ovakvi dodaci za A500 obično se priključuju umesto osnovnog procesora (u njegovo podnožje) ili na port za proširenje sa leve strane (pogledaj opis GVP A530 iz drugog broja) Kod A2000, A3000 i A4000 turbo-kartice se najčešće priključuju u jedan od slotova unutar samog kućišta

8 Većina verzija A2000 ima u startu 1 MB CHIP RAM-a, pa za tim nema potrebe. Međutim, kod najstarijih modela (revizija ploče 4.x) za ovo se more izvršiti poseban zahvat

9 Sva eksterna proširenje koja smo imali prilike da vidimo za A500, lepo se uklapaju u opšti dizajn (izgledalju slično hard disku A590).

***Od Milane iz Beograde** dobili smo vrlo interesantno pismo koje, zbog dužine, nismo u mogućnosti da objavimo. Ipak, zahvaljujemo na korisnim savetima i izdvajamo par sugestija.*

1. Obećavamo Vam da ćemo časopis i dalje razvijati u istom stilu uz oslonac na sopstvene snage, bez „pozajmljivanja" tuđe pameti ili ideja

2 Drago nam je da Vam se avidaju detaljni i opširni članci (poput opisa programa ili igara) koji u potpunosti pokrivaju neku oblast. I ubuduće ćemo nastaviti sa takvom praksom, mada treba imati u vidu da naša težnja ka perlekcionizmu često dovodi do veoma opširnih tekstova (zbog čega broj možda nije dovoljno „raznovrstan"). Naime, ima i onih čitalaca kojima se to ne sviđa Rešenje je, naravno, u nekom kompromisu

3 Što se tiče edukativnih tekstova, slažemo se sa vama da ne treba žuriti sa prelaženjem metenje za početnike, jer ima mnogo „amigaša" koji, iz poznatih razloga, do sada nisu bili u mogućnosti da dođu do najosnovnijih informacija Zbog toga ćemo početnicima i dalje pružati svu neophodnu podršku.

***Milan Stević iz Paraćine** poslao nam je kratku „caku" za Amige sa OS 1.3. Naime, zbog baga u ROM-u, sistem se ponekad, umesto u PAL (640x256), diže u NTSC rezoluciji (640*200). Pri startovanju programa koji otvaraju ekran sa više od 200 tačaka po vertikali, to može da uzrokuje poznati „Guru Meditation". Problem se može rešiti instaliranjem BigScreenTest BootBlock-a iz programa ZeroVirus.*

Milane, hvala na „caki". Hteli bismo da je dopunimo i da kažemo da postoji još dosta veliki broj korisničkih (Utility) Boot-Block-ova koji takođe rešavaju ovaj problem (N.O M.A.D. Boot, SlipStream, PAL Boot itd.)

Od „čitaoca iz Beograda", koji je želeo da ostane anoniman, dobili smo interesantan predlog: organizovati fizičko mesto (prostor) na kojem bi se svi zainteresovani mogli okupljati i razmenjivati iskustva, programe, itd.

Ideja je vrlo zanimljiva. Istina, postoje veliki organizacioni problemi oko toga kako obezbediti prostorije, zatim računarsku opremu, ljude koji će biti voljni da svoja slobodno vreme posvete takvom okupljanju (mislimo da je to i najmanji problem, zar ne?). I sami smo na sličan način razmišljali još dosta davno, u vreme kada su mikroračunarski klubovi bili u svom punom sjaju, tako da znamo da ovako nešto nije neostvarljivo. Naprotiv. Malo dobre volje i mnogo toga se može rešiti Stoga su svi Vaši prilozi i predlozi u tom cilju dobrodošli.

Poštovana Redakcijo, Ideja da pokrenete ovaj časopis je fenomenalna. „Amiga Style" je odličan, ali ipak imam neke primedbe. Mislim da su tekstovi za početnike suviše prosti. Ako neko još uvek ne zna te stvari, bolje da nema kompjuter. Uz tekstove za početnike, početnici će ostati početnici. Taj prostor se mogao bolje iskoristiti. Ostalo je super.

Još vas molim da napišete nešto o upotrebi programe (kod nas ima premalo uputstava), grafičkim modovima na Amigi (IFF, ACBM) i o DTP-u na Amigi.

Pokušajte „Amiga Style" prodavati u Krajinama, jer tamo ima mnogo zainteresovanih. Od mene zasad toliko.

Dario Novaković, Obrenovac

1. Ideja u vezi sa tekstovima za početnike je da one čitaoce koji su do sada svoj kompjuter koristili isključivo za igranje (ili su ga tek sada nabavili), podstaknemo na malo „ozbiljnije" bavljenje računarima i osposobimo za rad na Amigi. Pristup je možda bio na niskom nivou, ali bez takvih tekstova takođe bi se moglo desiti da početnici ostanu početnici. Kao što i sami znete, početak je uvek najteži, a na našem tržištu nikada nije bilo dovoljno kvalitetne literature za Amigu Uostalom, mnogi čitaoci su pohvalili uvođenje rubrike „Počeci", a nemojte zaboraviti i ne one koji čitaju „Amiga Style" a još uvek nemaju Amigu. Zbog toga ćemo se i ubuduće truditi da udovoljimo i početnicima i ekspertima

2 Što se tiče grafičkih modova, o njima smo već dosta pisali; IFF nije grafički mod, već format zapisa slike. Naravno, i time ćemo se baviti O DTP-u na Amigi takođe nameravamo da pišemo. Ako je neko voljan da svoje znanje iz te oblasti stavi na papir (ili disketu), rado ćemo objaviti takve tekstove

3 Problem se prodajom „Amiga Style"-a u Krajini je u distribuciji i uplatama. Slanje je moguće isključivo putem pošte (ali i to je nesigurno), što znači da je jedino rešenje pretplata. Međutim, još veći problem je uplata preko SDK. Čini nam se da je za sada i ta varijanta neizvodljiva.

Pročitao sam vaš članak o programu Professional Calc. Drago mi je da se taj članak pojavio. Upalo mi je u oči da je izmenjeno zaglavlje programa, pa umesto da piše Professional Calc, V1.0. by Michal Todorovic, ltd., obrisano je ime autora.

Da li sta vi izmenili zaglavlje, ili ste takav program dobili od nakoge? Možete li mi objasniti motive za tu izmenu?

I u originalnom programu koji prodaje firma Gold Disk, a i u piratskoj verziji stoji originalni natpis sa imenom autora. Ja imam originalni paket od aprila 1992, a i u svim piratskim kopijama koje sam video tako piše...

Ljubinko Todorović, Bor

Poštovani gospodine Todoroviću, uvažavamo Vašu primedbu, ali pre svega dozvolite da razjasnimo neke stvari. Verzija Pro-Calc-a iz koje su slike preuzete je 1 0 iz 1991 godine, što se jasno vidi iz zaglavlja ekrana. Ova verzija se na našem tržištu pojavila krajem 1991. godine i stekli smo utisak da nije „dirana" od strane neke piratske grupe ili bilo koga drugog, tim pre što se u zaglavlju ekrana nalazi korektna Copyright poruka firme koja ovaj program izdaje (Gold Disk Inc) U svom radu uvek smo nastojali, a nastojaćemo i ubuduće, da stvari kao što su izmena originalnog softvera ili falsifikovanje podataka „ne prolaze" kroz naš časopis

Međutim, što se tiče nove verzije 1.05 iz 1992. godine, potpuno ste u pravu. Kod nje se u zaglavlju ekrana nalazi i ime autora programa i naziv firme (uzgred rečeno, sve ostale razlike između verzija 1.0 i 1 05 skoro su minimalne). Za utehu, članak u ovom broju opremili smo slikom iz novije verzije Pro Calc-a. Što se tiče motiva koje ste spominjali, članovi redakcije „Amiga Style"-a bili su više nego srećni kada su saznali da je Professional Calc delo autora jugoslovenskog porekla

Ako je ime autora i izostavljeno, to sigurno nije učinjeno namerno od strane autore teksta ili nekog člana redakcije.

Nadamo se da ćemo ubuduće uspešno sarađivati

Redakcija časopisa „Amiga Style"



FORE & FAZONI

„Strani“ karakteri u CLI-u

Ako za vreme rada u CLI-u odjednom primetite strane karaktere na ekranu (umesto normalnog teksta pojavljuju se neki čudni znakovi iz karakter seta; ako pritisnete taster 'A' pojavi se nešto sasvim deseto itd.), verovatno ste omaškom pritisnuli kombinaciju **Ctrl+N** ili ste izlistali (komandom Type) neku datoteku u kojoj se krije ovaj kontrolni karakter, čiji je kod 14. Mnogi su u takvim situacijama (uključujući i mene) otvarali novi CLI prozor (u slučaju da je to moguće) ili resetovali kompjuter i ponovo učitavali CLI. Međutim, problem rešave običan pritisak ne **Ctrl+O**, posle čega se svi zneci opet normalno pojavljuju. Možete probati i kombinaciju **ESCc** koja izazive totalno resetovanje konzole, uključujući i brisanje ekrana.

Cela ova komplikacija sa kodovima 14/15 napravljena je u nameri da se ne konzoli olakše unošenje, odnosno prikazivanje znekova iz alternativnog kompleta znakova (iznad kode 128).

Dosadni AmigaDOS Requester-i

Da li vam je nekada zasmetalo što AmigaDOS stalno javlja „Insert volume <xxx> in any drive“ ili „Volume <xxx> is write protected“? Da li vam je zasmetalo što se posle upotrebe nekih verzija programa LhA slične poruke više ne ispisuju?

Ako je samo to problem, onda se to lako može rešiti. Dovoljno je samo u strukturu Process procesa koji se trenutno izvršava, u polje pr_WindowPtr upisati -1 ako ne želimo ispisivanje poruke u Requester-u i čekanje na odgovor (nego odmah prijavljivanje greške ako ima greške), odnosno 0 ako želimo da nas DOS preko intuicije obaveštava o mogućim problemima. Da bismo našli trenutnu Process strukturu, dovoljno je da nađemo trenutnu Task strukturu (pošto je Process struktura samo nadogradnja na Task strukturu), a to se postiže pozivom FindTask funkcije iz exec biblioteke, sa nulom u registru a1.

Primer koji sledi napisan je u Devpac asembleru. Asemblirani program trebe snimiti na disk, recimo pod nazivom „DOSRequest“. Program se zatim upotrebljave iz CLI-a u obliku:

```
DOSRequest      ; ako želimo pojavljivanje
                Requester-a
DOSRequest -    ; ako ne želimo pojavljivanje
                Requester-a
```

```
Exit            EQU     -144
OpenLibrary     EQU     -552
FindTask        EQU     -294

Output          EQU     -60
Write           EQU     -48
RETURN_OK       EQU     0
RETURN_FAIL     EQU     20
```

```
        move.l a0,ParmPtr       * sacuvamo
                                 adresu
                                 komandne
        move.l d0,ParmLen       * linije i
                                 njenu duzinu

        lea    DosName,a1       * otvorimo
        move.l #0,d0            * dos
                                 biblioteku

        move.l 4,a6
        jsr    OpenLibrary(a6)
        move.l d0,DosBase

        sub.l  a1,a1            * pronadjemo
                                 strukturu
        move.l 4,a6             * proces
                                programa koji
        jsr    FindTask(a6)     * se upravo
                                 izvrsava
        move.l d0,a5            * tj. bas ovog

        move.l ParmLen,d0       * proverimo
        move.l ParmPtr,a0       * da li
                                komandna linija
        cmp.l  #1,d0            * sadrzi
                                jedan karakter
        beq    ON               * i da li je
                                 to bas
        cmp.b  #'-',(a0)        * minus
        beq    OFF
        cmp.b  #'?',(a0)        * ili upitnik
        beq    Help

Error   move.l DosBase,a6       * u ostalim
                                slucajevima
        jsr    Output(a6)       * treba da
                                 napisemo
                                 poruku
        move.l d0,d1            * o gresci
        move.l #ErrorMsg,d2
        move.l #ErrorEnd-ErrorMsg,d3
        move.l DosBase,a6
        jsr    Write(a6)
        move.l #RETURN_FAIL,d1  * i izadjemo
                                iz programa
        move.l DosBase,a6       * tako da
                                vratimo
        jsr    Exit(a6)         * fail
                                rezultat CLI-u

Help    move.l DosBase,a6       * ako je bio
                                 upitnik
        jsr    Output(a6)       * onda treba
                                ispisati
        move.l d0,d1            * pomocnu
                                poruku
        move.l #HelpMsg,d2
        move.l #HelpEnd-HelpMsg,d3
        move.l DosBase,a6
```



FORE & FAZONI

```
        jsr     Write(a6)

ReturnOKmove.l #RETURN_OK,d1    * i izadjemo
                                iz programa
        move.l DosBase,a6       * tako da
                                rezultat za
                                CLI
        jsr     Exit(a6)        * bude OK

OFF                             * ako je minus
        move.l #-1,184(a5)      * iskljucimo
                                pojavljivanje
        bra     ReturnOK        * requester-a
ON
        move.l #0,184(a5)       * a ako nema
                                parametera
        bra     ReturnOK        * ukljucimo
                                ga...

DosBase dc.l    0
ParmPtr dc.l    0
ParmLen dc.l    0
ErrorMsg dc.b   "Wrong paramether",10
ErrorEnd
HelpMsg dc.b    "option '-' for OFF or"
        dc.b    " nothing for ON",10
HelpEnd
DosName dc.b    "dos.library",0
```

PAL, NTSC i filter

Često igrate protiv Amige šah? Smeta vam što je šahovska table, umesto kvadreta, pravougaonik i što vam je jedna petina ekrana prazna?

To je iz razloga što je igra pravljena i za NTSC tržište. No, tome možete doskočiti na sledeći način. Ukoliko imate Fat Agnus (A500 1.3) ili Big Agnus (A500+, A600), upotrebite sledeći program. On će prebaciti vašu PAL Amigu u NTSC mod, odnosno rastegnuti sliku i povećati frekvenciju obnavljanja slike na 60 Hz. Pored stabilnije slike table više neće biti pravougaonik nego kvadrat. Ovaj program vam takođe pokazuje kako LED diodu, tj. filter možete „paliti" ili „gasiti", po potrebi.

```
#include <stdlib.h>
#include <exec/types.h>

#define NTSC 0
#define PAL 32

UWORD *Custom=(UWORD *)0xDFF1DC;
UBYTE *Filter=(UBYTE *)0xBFE001;

main()
{
   int n;

   *Filter|=2;     /*Filter off*/
   *Custom=NTSC; /*NTSC on*/

   for (n=0;n<500000;n++); /* Sacekaj malo
*/

   *Custom=PAL; /*PAL on*/
   *Filter&=~2; /*Filter on*/

   exit(0);
}
```

Miš i C

Napisali ste C program koji ne koristi usluge Intuition biblioteke, a potrebne su vam usluge miša, tj. čekanje na pritisak levog ili desnog dugmeta miša? Taj problem će rešiti sledeći programčić.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

unsigned char *mouseL=(unsigned char *)
0xBFE001;
unsigned char *mouseR=(unsigned char *)
0xDFF016;

main()
{
   printf("Cekam da pritisnes levo mis
dugme\n");

   while(*mouseL & 64); /* Ostaje u
petlji dok ne pritisnes LMB */

   printf("Dobro!\n\n");

   printf("Sad cekam da pritisnes desno
mis dugme\n");

   while(*mouseR & 4); /* Ostaje u petlji
dok ne pritisnes RMB */

   printf("Dobro!\n\n");

   printf("Sad cekam da pritisnes oba mis
dugmeta\n");

   while((*mouseL & 64) || (*mouseR & 4));

   printf("Dobro!\n\n");

   exit(0);
}
```



ParNet

Da li vam je nakada palo na pamet kako bi bilo lepo spojiti dve Amige i na taj način udvostručiti njihova resurse, ili bar jednu od njih korisititi kao server drugoj? Ovaj program to rešava.

> **Ovde je još bitno napomenuti da su SEL (Select) priključak na paralelnom portu i RI (Ring) priključak na serijskom portu povezani. Zbog toga je potrebno proveriti, ako postoji modem priključen na serijskom portu, da li modem koristi RI priključak i da li je uopšte spojen sa serijskim portom. Ako jeste, onda se preporučuje da se modem, ili bar taj priključak, isključi!**

Još dosta davno, zajedno sa nekim Utility disketama, do nas je došao i program pod nazivom **ParNet**, poznate programerske kuće **Software Distillery**. Obično je bilo reči o jednoj arhivi ili diraktorijumu sa svim potrebnim fajlovima i uputstvom kako sve to upotrebiti. Međutim, treba reći da se ovde zapravo radi o mogućnosti povezivanja dve Amige preko paralelnog interfejsa, ali ne i samo o toma. Zbog toga vam u nastavku dajemo kratak recept za brzo startovanje ParNet-a:

> **Amiga Style ne preuzima nikakvu odgovornost za korišćenje programa**

1. Napravite dve kopija originalne Workbench diskete.

2. Radi lakšeg snalaženja, jednu disketu ćemo nazvati disketom A, a drugu disketom B.

3. Obrišite sa obe diskete sve nepotrebne fajlove (iz **Utilities**, **Tools**, **System** i sličnih diraktorijuma).

4. Kopirajte fajl **parnet.device** iz paketa ParNet u **devs** direktorijuma na obe diskete.

5. Kopirajte fajl **mountlist** iz paketa ParNet u fajlove **devs/parnetmountlist** na obe diskete.

6. Na disketi B prepravite **devs/parnetmountlist** iz editora i to tako da u redu u kojem piše:

```
Unit = 0
```

napišete:

```
Unit = 1
```

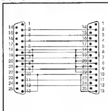
7. Kopirajte fajl **netpnet-handler** u l direktorijume na obe diskete.

8. Kopirajte fajl **netpnet-server u c** diraktorijume na obe diskete.

9. Pristupite izradi kabla. Za kabel su vam potrebna dva muška dvadaset patopolna SUB-D konektora (za razliku od prošlog puta, kada smo konstili ženska konektore). Treba ih spojiti prema šemi br. 1. Zatim, kada **dve puta** proverite ispravnost kabela (ovog puta je to mnogostruko bitnije, jer je Amigin paralelni interfejs mnogo osetljiviji na greške od serijskog), isključite obe Amiga i **vrlo pažljivo** spojite kabel na jednu, a zatim i na drugu Amigu. Čak vam preporučujemo da pre spajanja kablove obe Amiga kompletno isključite iz struja vađenjem utikača. Ovo vam napominjemo zbog toga što razlika potencijala mase na jednoj i drugoj Amigi, za vreme dok izvod **GND** nije spojen, može prouzrokovati veća oštećenja. Iz istog razloga zgodno je da budu spojeni i oklopi na oba konektora.

> **Pre priključivanja kabela obevezno ga dva puta pregledajte!!!**

10. Kada priključite kabel, uključite jednu, a zatim drugu Amigu. U obe stavite pripremljene disketa.



11. Na Amigi koja u drajvu ima disketu A, otkucajte:

```
netpnet-server unit 1
```

a na onoj sa disketom B otkucajta:

```
netpnet-server unit 0
```

12. Na oba Amige izvršite i sledeću komandu:

```
mount net: from
        devs:parnetmountlist
```

Na taj način ste uspostavili mrežu između dve Amiga. Sada je dovoljno da na jednoj Amigi otkucate:

```
dir net:df0
```

da biste dobili diraktorijum diskete sa druge Amige. Bitno je napomenuti da sve dok prvi put na pristupite nekom od uređaja sa druge Amige, dotle će on biti skriven za program ParNet. Zbog toga na početku možete uraditi nešto poput:

```
cd net:df0
cd net:ram
cd net:rad
```

i tako dalje, nabrajajući sva uređaja koji postoje na drugoj Amigi. Posle toga, kada otkucate:

```
dir net:
```

dobićete spisak uređaja koji postoja i koji se koriste sa druga Amiga. Ovde smo svuda namemo govorili „druga Amiga", jer isto važi u oba smera. Ako želite da npr. pogledate kako izgleda fajl **s/startup-sequence** na drugoj Amigi, dovoljno je da otkucate:

```
type net:df0:s/startup-sequence
```

Ako jedna od dve Amige ima hard disk (onda je sva mnogo zanimljivije, jer se sada oba Amige mogu koristiti istim hardom), dovoljno je da za disketu A smatrate sistemsku particiju hard diska. U tom slučaju možemo dodati sledeću liniju da bi se Amiga bez hard diska osećala kao da ga zapravo ima.

```
assign dh0: net:dh0
```

Ovde bismo još dodali da se uz paket ParNet obavezno dobija i program NetStat koji služi za nadgledanje protoka informacija kroz kabel, zajedno sa praćenjem postignutih brzina.

Ovaj program moža umnogome da olakša neki veći razvoj softvera na Amigama. Primera radi, na jednoj moža da se piše sors, dok se na drugoj testira izvršna verzija. Prilikom pada sistema (što nije redak slučaj), dovoljno je sa diskete startovati samo tih par stvari koje su potrebne za uspostavljanje mreže i druga Amiga je ponovo spremna za startovanje programa koji se razvija (ovog puta, pretpostavljam, neznatno izmenjenog - sa ispravljenim bagom).

Sa druge strane, ParNet kao ideja zaslužuje sva pohvale i pokazuje koliko je malo potrebno da bi se kompjuter kao što je Amiga uključio u neku lokalnu mrežu. Jedina zamerka ParNet-u je u tome što može da pristupa isključivo uređajima koji sadrže fajlove, što znači da npr. nije moguće pristupiti uređaju SER: na drugoj Amigi.

Daniel Šendula

> **Nadamo se da je ovaj program razbuktao maštu svih programera. Da li vas zanima da napravite nešto slično? Recimo SerNet program koji će dozvoljavati da se drugim uređajima pristupa preko serijskog kabela umesto paralelnog? Ili, još bolje, da se napravi univerzalni paket koji bi se mogao koristiti sa bilo kojim uređajem, sa kojim se dve ili više Amiga mogu spojiti? Ako imate neku ideju na koji način bi se to moglo ostvariti, obavezno nam se javite!**

Amiga software & hardware

KONTIKI



COMMODORE JE PRESTAO SA PROIZVODNJOM AMIGE 500.
VASA NOVA PRIJATELJICA JE:

AMIGA 1200

BRŽe
BOLJe
JAČe

DOPLATE ZA A1200

HARD DISKOVI 2.5"		
SEAGATE	40 MB	350 DM
W DIGITAL	60 MB	500 DM
CONNER	120 MB	1100 DM
CONNER	160 MB	1300 DM
MAT. COPROCESOR		500 DM
MEMORIJA 32BIT SIMM		
	4 MB	500 DM
	1 MB	150 DM
MEMORIJA 16BIT PCMCIA CARD		
	4 MB	650 DM
	2 MB	500 DM
	1 MB STATIC	550 DM
MONITOR		
ACORN MULTISCAN		1250 DM
COMMODORE 1960		1150 DM
COMMODORE 1084S		600 DM

YU CARD POKER !
bolji od automata



AMIGA 4000/040/120HD/6Mb
AMIGA 2000/1Mb WB 2.04
AMIGA 600/1Mb

Memorija 0.5Mb sa satom - 80 DM
Memorija 1Mb za A600 - 150 DM

DISKETE 3.5" HD NN - 1.1 DM
(popust na vece kolicine)

MEMORIJA ZA A1200 - 1,2,4Mb
MATEMATICKI KOPROCESOR ZA AMIGU 1200
MAXIPRINT (za obnovu ribona)
ACTION REPLAY MK III
EXTERNI DISK DRIVE - 200 DM
KUTIJE ZA DISKETE
DISKETE SVIH FORMATA
PALICE ZA IGRU (kvalitetne)

NOVOSTI FEBRUARA

*BEST OF THE BEST (KICK BOXING II) (2D 1M)
TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL (2D 1M)
FLASHBACK 100% (za Amigu 500) (4D 1M)THOMAS THE TANK ENGINE (1D) DRAGON'S LAIR III (8D 1M),SOCCER KID (1D 1M), KINGDOM DIZZY (2D), LEGENDS OF VALOUR (4D 1M) PIRACY ON THE HIGH SEAS (3D 1M) ,INTERNATIONAL TRUCK RACING (1D), BANDIT KINGS II (2D 1M), BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT (3D 1M), WORD CONSTRUTION SET (4D 1M) SPACE CRUSADE II (3D 1M), THE GAME OF LIFE (1D), GALACTIC WARRIOR (1D), CATTIVIK THE VIDEO GAME (2D 1M), hit !!! SLEEPWALKER (3D 1M) TRANSARCTICA (English) (2D 1M), SMASH (1D 1M), ROUND THE BEND (1D 1M), DRIBBLING CALCIO (1D 1M), SLEEPWALKER SPECIAL EDITION (1D 1M), SWIBBLE DIBBLE (1D 1M) DUNMINE (2D), HOT NUMBERS (1D), COLOSSUS BRIDGE (1D 1M), SPUD MINE (3D), LIONHEART (4D 1M), LEMMINGS II THE TRIBES (3D 1M)...
i jos mnogo novih sa elitnih svetskih BBS ova*

DIRECTORY OPUS 4.0 , AEGIS VIDEO TITLER V1.1 ,LSD DOC DISK 37 , MORPH PLUS V1.1 , AMOS 1.34,HIGH SPEED PASCAL V2.0, OBERON II, MORPHUS,MANDALA STUDIO V1.94, MAXON ASSEMBLER, OCTAMED V4.0, HYPER SPEED,

AMIGA 1200/4000

*DELUXE PAINT V4.5 (AGA), PAGE SETTER V3.0 (AGA), PROFESSIONAL PAGE V4.0 (AGA), SCREEN MAKER V2.2 (AGA),VISTA PRO V3.0 (AGA), CALIGARI 24 (AGA), PERSONAL PAINT V1.0 (AGA), ALLADIN 4D V2.0 (AGA),
ZOOL (AGA) 2D, TETRIS (AGA) 1D*

PROGRAME SNIMAMO NA SONY DISKETAMA PO CENI NO NAME !!!



011-154-836 D.Vukasovića 82/29
11077 Novi Beograd

SKOLA PROGRAMIRANJA
LITERATURA RAZNA
TEL. 011 - 158 - 640

SKOPJE 091-206-815

Za cenu oglasa i rok predaje oglasa za sledeći broj javite se Redakciji

Najpovoljniji softver i hardver

amiga

Milićević Dejan Maljenska br.8
27 Mart br.26
Tel.011 777-309 ili 332-876
PREKO 1000 KUPACA SU
GARANCIJA KVALITETA

Kompjuterom do zarade
200 DEM mesečno
obaveštenje na
tel.: 013/848-741

Prodajem AMIGU 500,
1MB, dodatni disk-drive.
Pozovite na telefon:
021/624-496



A
M
I
G
A

M&S Soft

- Veliki izbor programa
- Snimanje sa verifikacijom na Vašim ili našim disketama
- Kvalitetna i brza usluga
- POPUST 10+1
- Tražite besplatan katalog

DISKETE
NAJPOVOLJNIJE CENE
3.5DD i 3.5HD

Miša Nikolajević
III Bulevar 130 / 193
11070 Novi Beograd

tel. 011/146-744

SPECIAL

SOFTWARE **HARDWARE**

Directory Opus V4.0
CU Coverdisk #34
GOD #15 utility disk
PRI 3D
GP Fax V2.21
Devpac V3 0
LSD #44 utility disk
Home Titler 2
PowerPacker v4 3
Scenery Animator 2
LSD DOC #37
Morphus
Mandala Studio 2D
HS Pascal V2 0 3D
Maxon Assembler 2D
Duck Docs #1
Space Fonts
Hyper Speed
Caligary 24 3D
Aegis video titler V1.1 2D
Octamed V4.0
Oberon 2D
Mathematics 4D

AGA PROGRAMI
AD Pro V2 20 4D
Pro Page V4 0 4D
Personal Paint 2D
Screen Maker V2 2 4D
DPaint V4 5
Page Setter V3 0
Vista Pro V3 0

HARDWARE:
Amiga 1200
Hard diskovi 2,5"
Proširenja memorije
Midi Interface
Diskete 3,5" DD, HD

ZA VLASNIKE A1200!!!!! Snimamo na A1200 I kod nas nećete doći u nepriliku da vam pojedine igre i programi ne rade!

Ween (english) 3D 1MB
Waxworks 10D 1MB
Sleepwalker 3D 1MB
The game of life 1D
Bandit kings of ancient China II 2D 1MB
Bards tale consruction kit 3D 1MB
Word construction set 4D 1MB
Piracy on the high seas 3D 1MB
Crystal kingdom dizzy 2D
Dragons Lair III 8D 1MB
Legend of valour 4D 1MB
Space crusade II 3D 1MB
Spud 3D
Hot numbers 1D
Rome AD 92 3D 1MB
Round the bend 1D 1MB
Smash 1D 1MB
Den Mine 1D
Pang Fun 2D 1MB
Thomas the tank engine 1D
History Line 100% (english) 7D 1MB
Lemmings II 3D 1MB
Colosus Bridge 1D 1MB
International truck racing 1D 1MB
Dribling calcio 1D 1MB
Swibble Dibble 1D 1MB
Lion heart 4D 1MB
Sleepwalker special edition 1D 1MB
Unsensible soccer 1D

AGA IGRE
Zool 2D
Tetris
Space crusade II 3D

SPECIJALAN POPUST!!!!
SNIMANJE IGARA U APRILU 5000 din.

Amiga Fort
Grčkoškolska 3
21000 Novi Sad

Tel: 021/614-909

Amiga Magic Club

UVEK
Najnovije i
Najjeftinije
IGRE
i
PROGRAMI!

Kvalitetna izrada svih vrsta oglasa i kataloga - otisak na Laseru!
1cm = 2DM
Za veće oglase popust!

Design DOMINATOR and ANIMUNA

Viktor & Pavle Farčić
Takovska 1, 11000 Beograd
TEL: 011/325-975

TURBOSOFT AMIGA Softver & Hardver
Igre - programi - oprema - delovi !!!
Amige-printeri-diskete-memorije-džojstici itd...
Novi Sad:021/350-542 Subotica:024/39-881

»JEVTASOFT«
»Naša garancija je.. uverite se sami«

»Igre i uslužni programi.
Besplatan katalog.
Popusti.
Snimamo na našim ili vašim disketama.
Isporuka odmah.«

»Saša Jevtić
Laze Lazarevića 25
35250 Paraćin
035/551-832

GUNS SOFT
NAJNOVIJI PROGRAMI I IGRE ZA VAŠU AMIGU
PETEFI ŠANDORA 8
TEL.: 021/332-274

ZRENJANIN AMIGA Soft!!!
Najjeftiniji programi
za AMIGU
tel. 023-34-238

INTERCOMP - Amiga

- Proširenje 0,5 MB
(prekidač, sat, garancija)
Po najpovoljnijoj ceni
- AMIGE: 500, 1200, 600
-Printeri. EPSON, Star
- drajvovi, herd-diskovi...

Po najpovoljnijoj ceni
Snimanje + disketa = 1,5 DEM
Po ovoj niskoj ceni dobićete:
- sve najnovije hitove
- sve od 1988-1992
- konsničke programe

NOVO: otkup i prodaja polovnih kompjutera i periferije.

Jagodina, tel: 035/ 224-107

STUDIO SCAN
GRAPHIC DESIGN
imre mladin

NOVI SAD
DIMITRIJE TUCOVIĆA 18
Tel.: 021/22-450
MAKSIMA GORKOG 51/I
Tel.: 021/56-953

SVI POSLOVI GRAFIČKE PRIPREME
ODRŽAVANJE OPREME
OBUKA I INSTALACIJA ZA RAD

Amiga Fort
021/614-909

SAMIR COMPUTER SERVICE

SERVISIRAMO

AMIGE (500, 500+, 1000, 2000, 3000)
AMIGE (600, 1200, 4000)
SPECTRUME (48, 48+, 128, 2A, 3+)
COMMODORE (64, 128, 16, 116, +4)
ATARI (1040, 520, 800XL, 260)
AMSTRAD (464, 6128, 664)
PC AT/XT (SVE MODELE)
SEGA, NIN

KAO I SVE VRSTE PERIFERIJA
ZA GORE NAVEDENE KOMPJUTERE

AMIGA SERVICE NO 1
USLUGA ZA 45 MINUTA
POSEDUJEMO
SVE DELOVE ZA
NAVEDENE KOMPJUTERE
I ODGOVARAJUĆU OPREMU
CENE RAVNE MINHENSKIM
PRODAJEMO I NA KOMAD

MODEM 229

PROŠIRENJA ZA AMIGU
INTERNO 49
KLASIČNO 75
ORIGINAL 99

AMIGA 2500

- 100% COMPATIBILNA
- 68010 / 5MB CHIP RAM
- 130 Mb Hard DISC SCSI
- profi tastatura
- COLOR monitor 1084S
- 3 1/2 i 5 1/4 diskovi
- MIŠ, diskete, uputstvo

3199

AMIGA 2000 HD

- 100% COMPATIBILNA
- 68000 / 1MB CHIP RAM
- 40 Mb Hard DISC MFM
- profi tastatura
- COLOR monitor 1084S
- 3 1/2 i 5 1/4 diskovi
- MIŠ, diskete, uputstvo

2299

AMIGA 2000

- 100% COMPATIBILNA
- 68000 / 1MB CHIP RAM
- profesionalno kućište
- profi tastatura
- COLOR monitor 1084S
- 3 1/2 i 5 1/4 diskovi
- MIŠ, diskete, uputstvo

1799

AMIGA 1200

- 90% COMPATIBILNA
- 68020/2MB RAM
- MIKRO KUĆIŠTE
- A500 tastatura
- INTERNI MODULATOR, SAT
- 3 1/2 DISK DRAJV
- MIŠ, DISKETE, UPUTSTVO

1399

AMIGA 500

- PRAVA AMIGA
- 68000 / 512 kb
- KLASIČNO KUĆIŠTE
- UGRAĐENI DISK DRAJV SPOLJAŠNJI MODULATOR MIŠ DISKETE, UPUTSTVO
- OPCIONO 1Mb (50 DM)

899

C128

- C64 100% compatibilan
- Disk drajv 1571
- Komputer nalik Amigi
- Joystick, diskete
- Ispravljač, kablovi
- Garancija
- CP/M System, geos

499

C64

- Deset godina aktuelan
- Kompjuter
- Kasetofon
- Joystick
- Kasete, kablovi
- Ispravljač
- Garancija

299

SPECTRUM

- Najpopularniji kompjuter
- Idealan za decu
- Kablovi za TV
- Kablovi za kasetofon
- Ispravljač
- Garancija
- Kasete s igrama

99

TEL/FAX 021/614-631

IVE ANDRIĆA 23/IV, NOVI SAD

(POSLEDNJA STANICA AUTOBUSA 4 KOD RATNE MORNARICE)

RADNIM DANOM OD 9,00 DO 14,00 ČASOVA;
SUBOTOM OD 7 DO 18 h; NEDELJOM PO DOGOVORU

FRP - Moderne bajke



Verovatno ste se već oprobali u nekoj od igara kao što su Bard's Tale, Might & Magic, Champions of Krynn, Eye of tha Beholdar... Spolja, u dizajnu, sva ove igre su potpuno različite. U srži, međutim, one su ista. Hrabrog viteza suprotstevite moćnom čarobnjaku i deije neka vas vodi mašta. To je ta srž. To je srž FRP igara.

FRP (Fentasy Rola Playing) igra, odnosno igre fantazijskih uloga, imaju relativno dugu trediciju u takozvanom zapednom svetu. Moglo bi se reći da počeci sežu daleko pre pojava personalnih kompjutere.

U stveri, začetnici su pisci fantastike kao što je Robert E. Howard, tvorac svima nam poznatog juneka stripove i filmove varvanne Konana. Heuard je bio američki pisec zabavne litarature. Tndesetih godina, kada se pojavio Konen - sage o neustrašivom varvarinu, čitalečke publike ga je odbile ne razumevajući pisca koji ja živeo ispred svog vramena. On ja pisao o imaginamom vremenu između propasti Atlantide i pisana istorije, vremenu blještavih kraljevine i mračnih carsteva. Tako je pisao i Tolkin (J R.R.Tolkien), autor „Gospodara prstenova", i mnogi posle njih. Sva ta izdanje poznete su pod zajedničkim nazivom „Meč i megije".

Pre pojeve kompjutare, na Zapadu (pogotovo u Americi), razvila su se igre ne tabli sa ovom tamom. Glavna „zvrčka" u ovekvim igrame je levirint i sistam izvlačenja kartica kao u „monopolu". Zatim su se pojavili kompjuteri koji su u početku razvili aventure (Spektrum), pa erkedne avantura (Komodor 64) i, se pojavom kompjutere kao što je Amiga, igra fantazijskih uloge.

Za sve to vreme, od Konene do danas, FRP igre i igre sličnog tipa su negomilale sve moguće i nemoguće legende i mitove. Mitološka biće entičke Grčke, Skandinavije, sradnjovakovne Evrope... Ipak, nejviše je bajkovitih biće iz keltskih lagendi. Ovo moram de naglesim, jer ja od bitne važnosti ze razumevanje FRP igare.

Misteriozni stari narod Kelti, iako iščezao, ostavio je za sobom priča o planinskim patuljcime Dverfovime, šumskim bićima šiljastih ušiju Elfovima, mudrim Gnomovime, zlim Trolovime .. Stare keltska predanje su ne Zapadu odevno poznata. Mnoge, i name bliske, bajke imaju svoje korene u keltskoj mitologiji (Snežane i sedam petuljeka, Petar Pan itd.). FRP igre su, može se slobodno reći, moderna bajka. Poslednje dve godina FRP su doživele strahovitu akspanziju i postala veome populama. Kod nas nisu, razumljivo zbog jezičke barijare. Dok Japanci uče engleski jezik keo osnovni, kod nas se uči ruski!? No, nije sva tako cmo. U FRP-u slika ponekad dovoljno govori, pe se uz „Tarzan" engleski može igrati.

Elem, da bismo rešili problem, moremo upoznati principe. U FRP-u igreč ime ne raspolaganju određen broj likova. Prilikom sastavljanja družine, trudite se de budu zastupljene sve ponuđene rase i zanimanje, pa čak i pol. Sveki lik trebe de ime određanu prednost u odnosu na ostale, tj. svoju specijelnost. Viša je nečine kako možeta započeti igru sa dobrim likovima. Nejlekše je de uzmata postojeće, e koji se obično nelaze spremljeni ne disketi sa demoom. Lično mislim da većina igreča preferira stvarenje sopstvanih likova. Stoge, avo kretkog opise najčešćih rasa i zanimanje.



– Dvarf ja planinski patuljak, snažan i čvrsto greden, prgev po narevi, idealan za retnika ili borca.

– Elf je dobroćudno čovekoliko biće kojem je prirodno stanište šume. Bistrog ja oke, pa time izvrstan u korišćenju oružja ne deljinu (luk i strele).

– Gnom je prirodno inteligentan, pe je koristan kao Meg ili Druid. Mane mu je slaba konstitucije

– Čovek je pogodan za Paledine ili viteza zbog uskledenosti svih karakteristika.

Postoje i mnoge druge izmišljene rase, među kojime trabe izdvojiti Halflinga i Kendera koji su stvoreni ze lopovski zanat.

– Paladin je neka vrsta krstaše; ja bih ge nazveo prosvećenim vitazom. Ne višim nivoime, Paladin dobija sposobnosti Druide, pa je u stanju de leči. On je otalotvorenje svih pozitivnih sile i prirodni je vođe grupe Zbog toge je bitno de prilikom birenja Paledine obretita pažnju ne karakteristiku „Charisme", „Charm" ili „Leadership". Koja se od ova tri reči koristi, zavisi od igra, no smisao ja skoro isti.

– Ratnik i borac su iste uloge sa drugim nazivom. Služe za borbu u prvim redovime, tako de vrednosti „snege" i „konstitucije" odlučuju o njihovoj upotrebljivosti.

– Lopov, osim što maksimelno koristi znanja iz svog opuse (obijenje breve i slično), ume u borbi da se prikreda protivniku s leđe i često ne taj nečin nenese odlučujući uderac. Mana lopove je konstitucija, koja ga čini najranjivijim od svih likova. Osim toge, on može nositi semo kožni oklop, e jedino dobro zne de koristi nož i praćku. Ipak, lopov je u mnogome nezamenljiv

– Druid (klarik) je lik zadužen za isceljivanje rene, otrova, kletvi... e ne višim nivoima u stanju je de mrtva povrati u život. Iz ovoge proizilazi de je njegova uloga stvorene više za kamp nego za borbu. Pa ipek, on odlično koristi tupe oružja (drveni malj, topuz. .).

– Meg u početku poseduje magije za onasposobljevanje protivnika, e kasnije neuči megije za masovno uništevanje. Zbog tih ofanzivnih megija, njegov takst u priči postaje nejvažniji. Broj i vrste megija se menjaju sa igrame, ali to bi bile tema za nastavak.

Smeil Ališić



Amberstar – Tarbos

Ovo je priča o Tarbosu, Bogu haosa, koji je razorio zemlje Liramiona; o tome kako je nastao i kako je pao...

Deca

Pra hiljadu godine, duboko u predivnoj šumi ne jugoistoku Liramione, nalazilo se melo selo zveno Forkbruk. Ljudi koji su tamo živeli bili su plavokosi i dobroćudne prirode; oni živeše od lova i ribolove i trgovaša sa najbližim gradom koji je ležao dva dana puta ka zapadu.

U ovom selu živeo je mali dečak po imenu Ter. On nije bio poput ostalih. Njegova kosa bile ja tamna poput gavrana u noći, e njegova narav još tamnija. Ostale deca su ga često zadirkivale i neretko bi Tar dolazio kuči prljav i prekriven modricame. On nikede nije plakao. Njegova majka ga je volele, ali ponekad bi noću ležale budne i razmišljale o svom čudnom sinu.

De bi izbegao ostalu decu, Tar je redovno odlazio sem u šumu, polazeći rano ujutro i vraćajući se pre večere. Njegov otac je često negodoveo zbog toge, ali ja u srcu zneo de je tako dečak pošteđen okrutnosti druga deca.

Jednoga dane Tar je otišao ranija nego obično. Odlučio je da ode u šumu dublje nego ikad ranija, iako ge je otec upozorio na oluju koje je dolazile. Hodeo je skrivenim stazama, prelazeći plitke potoka i koristeći puteve do kojih jedva de je dopirale sunčeva svetlost. Ali sve je to već video ranije i nastavljao je dalje bez puno razgledanja.

Konečno je stigao ne čistinu na kojoj ranije nije nikad bio. Osetio je kako mu kroz telo prolazi osećaj nepoznatog. Pogledao je gore u mračno nabo. Na drugoj strani čistina, skoro nevidljiva u dubokim senkame, nalazile se humka. U njoj je bile mračne rupe, ulaz u pećinu. Tar je polako prešao čistinu. Ponovo je pogledao u nebo. Moreo ja de požuri. Ali prvo mora da istraži pećinu, koja kao de ge je zvale glasom koji je mogeo skoro de čuje. Sve ne čistini izgledalo je keo de pokazuje ne ulaz u pećinu. Sve je bilo tiho, kao de neće de uznemiri to što je vuklo Tare ka crnom otvoru. Svakim korakom, Tar je osećao da sve manje ima kontrolu nad sobom.

Konačno stiže do ulaza. Svetla tačka postajala ja sve vaća, daleko u dubinama pećina. Tar je osetio kako ga njegove stopale ponovo nose napred. Ušao ja u pećinu. Vazduh je bio težak. Miris ga je podsećao ne mrtvu lisicu koju je jednom našao, ali ovaj smrad bio je hiljadu puta ječi.

Svetlo je postajalo sve sjajnije, igrajući po zidovime pećine. Tar je uspeo de razazna veliko obličje koje je ležalo na podu ispred. Nije zneo šte ja bio izvor svetlosti. Udaljeni zvuk dopre mu do ušiju. Zvučao je kao voda koja teča preko kamenja, ali je bio nekako drugačiji.

Stopala su mu se zaustavila ispred velikog obličja. Pogledao je dole. Bio je to leš. Leš medvede. Nija bio mrtav dugo, ali sa već počeo raspadati. Tar pokuša svom snagom de se povuče nezad. No, njegova noge ne htedoše de poslušaju, čak ni kede sa leš počeo pomerati, podizati. Podigeo je glevu koje sa našle u nivou sa Terovom i otvorio oči. Tar je video kako duboko u očnim dupljama svetluca život, jedan zli i nečisti život.

Leš je duboko udahnuo. Za nekoliko trenutaka sve je bilo mimo. A onda leš reče „Tarbose", izdišući oblak trulog vazduha u Tarovo lice.

Ter ja povratio kontrolu nad sobom, zaklonio lice i počeo de teture unazad. Nije mogao de diše, nije mogeo de vidi, pokušao je da iz pluća izbeci odvratni gas, gušeći se i kašljući. Pao je unazad i počeo de puzi preme izlazu, ne videvši kako leš medvede peda ne pod kao da je lutkar odjednom pustio konce. Titravo svetlo izblede i humka poče da se ruši. Tar je puzao ka izlazu, dok su sa prašine i prljavštine rušile ne njega. Izašeo je napolje. Pogledeo je nazad, svetlucajući, suze su se slivale iz njegovih očiju. Humka se srušila. Kade se prašina slegla, sva što ja ostalo bila je gomilica zamlje.

Tar se zakašlja i obrisa suze sa lica. Seo ja i zapitao se šta oseća. Osetio je kao da mu vetra juri kroz vene. To ja bio lep osećaj. Glava mu ja bila bistrija nego ikade renije. Pogledao ja okolo i video sve novo, svaki list, svaki busen trave, svaku boru ne zemlji. U isto vreme osetio se postiđenim i šokiranim, kao de mu ja nako oduzeo telo i ostavio izložen njegov goli duh.

Ustao je, zakašljao se poslednji put i pogledeo u nebo. Sede ja već bilo veoma mračno. Potrčao je ke selu, živahan, ispunjen nekom čudnom novom silom.

Nebo ja bilo crno kada ja Ter dotrčao iz šuma. Zaustavio se i nasmešio. Nije se čak ni umorio.

„Šta je tako smešno, praznoglavče?", začu se glas iza njege. Tar se okrenuo. Bio je to Menk. On je uvek maltretireo Tare, naziveo ge raznim imenime, izazivao tuče. Menk je bio veliki za svoje godine. Tar ge hledno pogiede u oči i reče „Idi i otaresi se svojih buva ti psu". Mankova oči se zacakliše, zatim se nasmeje. „Dakle, neučio si nešto novo od svoge tete, zar ne? Samo, on nije tvoj tate, znaš. Tvoj pravi tata je bio šumska svinja".

Mank je počeo de se smeje a i ostale deca, koja su im u međuvremenu prišle, takođe su se smejala. Tar je otvorio usta de odgovori, ali ge Mank gurnu i on se sruši na zemlju. „Pogledajte ne ume čak ni da hoda!"

Sve deca su se sada okupila oko Tara, smejući se. Mank se nedneo nad njege: „A znaš li šta je bile tvoja mame, gnjido?" Tar je osećao kako bes u njemu raste poput vetre. „Reći ću ti šta je bile tvoja majke." Ter sade više nije znao šta redi, jedino što je osećao bili su bes i mržnje. Podigeo je ruku i spustio šaku ne Menkove grudi.

„One je bile..." Ali, Mank nikade nije završio rečenicu. Tar je osetio nešto, neku moć koja mu prolazi kroz ruku, kroz šaku. I osetio je kako se nešto silovito pomere pod njegovim dlenom, u Mankovim grudime. Začuo se zvuk koji se najednom činio veome glasan. Mankove oči su se širom otvorila Svi su bili sasvim mirni, kao da se vreme potpuno zaustavilo.

Prolomio se grom. Ter se zagleda u Mankovo lica, sa rukom i dalje ne njegovim grudima. Krv je tekle iz ugla Mankovih uste. A onde se srušio, sa izrazom lica koji je predstavljao u isto vreme i iznenedenje i strah.

Sva je ponovo počelo de se pomere, sve odjednom. Deca su počela de vrište, roditelji su istrčali napolje da vide šte se dešava. Jedino je Tar mirno sedeo. A Mank? Mank je ležao u prašini, još mirniji.

Seljani su se kretali preme Taru. Pogledeo je u njihove ljutita lica. Onde se konečno prolomila oluja i svojom punom silinom srūčile se ne šumu i selo. Kiša je pljuštale, vetar je udareo po drveću i kućama. Skoro u isto vreme munja pogodi četin drveta, e prasak groma zagluši sveki zvuk.

Tar je sedeo na krevetu u sobi svojih roditelja, a oluja je besnele napolju. Majka mu ja rekle de sačeka, a otac ga je samo ljutito pogledao. Sada je mogao de ih čuje kako pričaju u susednoj sobi. Nije razumeo zašto su svi toliko ljuti ne njega.

-„Nije trebalo de me Mank izazive. Deo sam mu ono što zaslužuje. Jesam!"

Nestevičē se...

Pripremio: Pavle Vukadinović

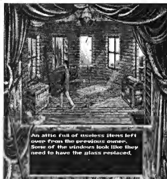


Dark Seed

Tekstove o ovakvim avanturama, kao i uvek, počinjemo pitanjem: da li ste igrali Secret of the Monkey Island II? Pa, jaste li? Jeste! Divno! Ove igra je kao stvorena za sve ves koji ste uživali u Monkey Island-u. Ostali, koji do sada nisu nalazili ništa zanimljivo u avanturama, mogli bi da zavire u ovu igru bar zbog savršene, ali stvamo savršena, grafike. A o muzici i zvučnim efektima da i ne govorimo.

Ova perfektna avantura stiže nam iz jedne nove programerske kuće Cyberdreams, čiji se programeri, izgleda, u potpunosti pridržavaju svoja parole „Developing new ways to amaze". Oni koji su razumeli parolu, razumeli su, a oni koji nisu neka nabave igru i razumeća. Još jadan važan podatak ja da ja tata onih bića koja će se pojavljivati u toku igre, stanoviti H.R. Giger, a koji je slučajno osmislio I biće iz filma Alien (Osmi putnik I). Niste gledali Alien, Aliens I Alien III?! Obavezno pogledajte. No, name je ipak najvažnija sama igra. Prema tome, krenimo.

Mike Dawson (zvaćemo ga Majk) budi se u svojoj novoj kući posle užasne noćne more, koju ćete imati prilika da vidite pre početka igre, i sa još užasnijom glavoboljom. Glavobolja će i za vas, kao igrača, postati užasna onog trenutka kada vam se, u prozoru za poruke, po pedeseti put pojavi „Boy my head hurts". Kako? „U kojem prozoru za poruke?!" Pa, ekran ja podeljen na dva dela: u gornjem, većem, se igrate, a u donjem ja prozor za poruke. Sada kada ste se upoznali sa stanjem na akranu, možemo nastaviti sa avanturisanjem, eli pre toga obratite malo pažnje na Majka. Prvo, lik je u potpunosti digitalizovan, a drugo, ima glupavu facu. Dakle, glavobolja. Prva i osnovna stvar je: idite u kupatilo (desna vrata) i uzmite aspirin iz ormanćeta nad umivaonikom. Tako treba, glavobolja više ne predstavlja problem. Sada se istuširajte, a onda čisti i rasanjeni kranite u pretraživanje kuće. U sobi, u koju sa ulazi iz kupatila, nalazi se mantil, a u džepu mantila kartica iz gradske biblioteke. Iz ta sobe prodite kroz desna vrata i naći ćeta se kod stepenica koje voda u prizemlje. Nemojte sići, već se popnita merdevinama, u istoj prostoriji. Obrećete se na nekoj vrsti tavana. To nije tavan, ali nema veze. E, sada, umesto jutamje fiskulture pomerite veliki zaključani sanduk i otkrićete prolaz na terasu. Zasada tu nemate šta da tražite, pa se vratite dole i sidite niz stepenice. Idite kroz leva vrata, pravo u biblioteku. Tu sa stola pokupite plan kuće i proučite ga. Otkrićete da u biblioteci postoji tajni prolaz. Pritisnite tapacirani zid sa desne strane i... prolaz će se otvoriti. Prođite kroz obe tajne prostorija i uz put pokupite uže. Izađite u svoju sobu. Sada idite na terasu i vežite kanap za statuu gargojla. Možete odmah ispitati koliko ste dobro vezali kanap i spuatiti se. Uđita u garažu i pokupita pajser iz paktregera automobila. Odšetajte pred kuću i pokupita novine u kojima ćete saznati o zločinu koji se desio u toku noći. Primetićete da kuća nevarovatno podseća na one iz horor filmova, ali neka vas to ne obeshrabri. Vratite se unutra i idite u dnevnu sobu, odnosno prođite kroz desna vrata. Pogledajte papirić koji je zakačen za ogledalo. Saznajeta da ja sa ogledala otpao jedan deo dok su ga radnici premeštali iz garaže (šta li je ogledalo tražilo u garaži, pitate se). Vratite se na „tavan" i pomoću pajsera otvorite zaključani kovčeg. Pronaći ćete dnevnik bivšeg vlasnika kuća. Naravno, pročitajte ga. Sada bi već trebalo da bude 10:25



i da se oglasi zvono na ulaznim vratima. To je poštar koji vam uručuje paket. Sledi šok nad šokovima. Morfing na vašoj A500. Da, tačno tako, standardna konfiguracija A500 sa 1 MB je suviše spora da bi scana ličila na ono na šta treba da liči. No, ne budite tužni, videćete morfing, doduše malo više usporen... Nakon šoka još se malo promuvajte po kući sve dok na zazvoni telefon. Talefon je u vašoj apevaćoj sobi, javite se. To je bibliotekarka koja vam, savršenim digitalizovanim glasom, saopštava da ima knjigu koju je nako razervisao za vas. Izadite iz kuća i idita dasno, desno, desno, desno. Uđite u biblioteku. Bibliotekarka će vem dati knjigu. Opet morfing i poruka. Piše da u pravo vreme ukijučite pravu frekvenciju. Frekvencija?! Kakva frekvencija?! Veroveli ili ne, frekvencije se obično nalaze na radio-talasima. A radio-talasi obično na radio-aparatima. A aparat? Aparat se nalazi u automobilu koji se slučajno nalazi u Majkovoj garaži. Dajta bibliotekarki karticu koju ste našli u starom kaputu, i ona će vam reći da kartica treba da stoji uz knjigu sa zelenim omotačem koja se nalazi u odeljku C. Pogledajte knjigu i iz nje će ispasti papirić. Pročitajte ge. Na povratku svratite u prodavnicu hrane i kupite skoč, poslednji skoč. U tom trenutku ući ća vaš komšija i predložiti vem da sa sledećeg dana nadete kod njega, u šest sati. Dođite do kuća i produžite levo, I još jednom levo. Stižete do jednog veoma zanimljivog mesta (turistička atrakcija) - do groblja. Prošetajte po groblju i nađite grobnicu porodice Tuttle. Pomoću uputstva sa papirića iz knjige sa zelenim omotom (u stvari „Gospodar prstenova") uđita u grobnicu. Pregledajte ume i u jednoj ćete naći ključ od sata u vašoj dnevnoj sobi. Vratite sa kući i pogledajte u sat. Pročitaćete ima bivšeg vlasnika (John McKeegan). Sada možete na spavanje.

To bi bio Majkov prvi dan. Za ostala dva (imate tri dana pre nego što se... nešto desi, neću da kažem šta, iako neki možda već znaju) ipak ćete morati sami da se potrudite. Ja ću vam dati samo još... ma ne, neću vam više ništa reći. Biće zanimljivije ako sami rešite mistanju. A ako negde i zapnete, uvek nam se možete obratiti za pomoć.

Pavla Vukadinović

K.G.B.



Svi znamo (valjda) šta je bio KGB. Sada, posle toliko igara u kojima smo bili agenti CIA-e ili britanske tajne službe, konačno nam se ukazala prilika da zavirimo i iza zidova Kremlja. Sigurno je da se ovakva prilika ne sme propustiti. Pogotovo ako znamo da iza ove fantastične avanture stoje imena Virgin Games i Cryo. Ako pogledamo malo unazad, primetićemo da je Cryo za sobom već ostavio jednu famoznu avanturu po imenu Duna. Pa, ako neko još uvek sumnja u kvalitet...

Stavljeni ste u ulogu Maksima Mihailoviča Rukova, mladog kapetana KGB-a. Cilj je da uznapredujete do položaja vašeg šefa (sve za dobrobit partije). To nije sve. Vaši roditelji su ubijeni (bomba u kolima), a vi sad morate da pronađete odgovore na pitanja: „ko?" i „zašto?".



Za one koji ipak ne znaju, ili nisu sigurni šta je KGB, sledi kraće objašnjenje. KGB je tajna služba za kontrašpijunažu i špijunažu. Da, znam, isto to je i CIA. Ipak, ima malih razlika. Prva i osnovna je što je KGB u SSSR, a CIA u USA. Zanimljivo, zar ne? Naravno, dobro je poznato kakvi su bili odnosi između ova dva supersila sredinom ovog veka. Pa, ako ima takvih koji još uvek ne shvataju šta znači biti agent KGB-a, ja tu više ne mogu da pomognem.

Igru počinjete u svojoj kancelariji, u štabu KGB-a. Ekran je podeljen, kao i obično, u dva dela. U gornjem je slika (pogodite čega), a u donjem, manjem, su četiri važne opcije. Prva sa leva strane, ako se ne varam, je francuski ključ. Kliktanjem na njega nećete dobiti opcije za popravljanje nečega. Dobićete opcije vezane za igru (snimanje, učitavanje, restartovanje itd.). Tu su i dve veoma korisne opcije koje do sada nisu viđene ni u jednoj avanturi. Prva vam omogućava da iz početka igrate celo „poglavlje" na kojem ste poginuli ili završili na neki drugi neslavan način, a druga da nastavite igru na lokaciji na kojoj ste se nalazili pre one na kojoj ste završili igru. Možda zvuči zamršeno, ali ukapiraćete. Sledi mape koja prikazuje lokacije koje ste otkrili, zatim inventar i, na kraju, sat. Znam da sat, kao takav, nije opcija, no pomoću strelica koje se tu nalaze, možete ubrzavati vreme ili ga vraćati. Ako ga vratite, nećete moći sve ponovo da igrate nego ćete videti REPLAY onoga što se dešavalo. Pošto ste se upoznali sa opcijama, možete započeti svoju karijeru.

Za početak, pregledajte kancelariju i popričajte sa kolegom koji sedi za stolom naspram vašeg. Otkrićete da ste se obreli u teškom komunizmu. Tu činjenicu uvek imajte na umu. Ako ste sve pretražili, a još uvek se ništa nije desilo, ubrzajte vreme. Pozvaće vas pretpostavljeni. Dobijate svoj prvi zadatak. Ubijen je privatni detektiv. Vaš zadatak je da odete u njegovu kancelariju i pretražite je. Odlazite na lice mesta, kad tamo, imate šta i da vidite. Na vratima stoji policajac i pita ko ste i šta hoćete. Vi mu odgovarate, ali ne vredi, čovek traži isprave. Pokažite mu ih. Sve je u redu i možete da uđete. No, pre toga vi tražite njegove isprave i postavite mu nekoliko blic pitanja u vezi sa slučajem, tek toliko da biste se što bolje uklopili u ulogu. Pretražite kancelariju, pogotovo ona mesta na kojima kursor počne da trepće. Ako pogledate kroz prozor, videćete čoveka u kišnom mantilu sa podignutom kragnom i nabijenim šeširom kako stoji i posmatra vas. Kad primeti da ga gledate, nestaće iza ugla. U igri ima puno takvih detalja koji stvaraju pravu „špijunsku" atmosferu. Na primer, stojim ja tako na spratu u jednoj zgradi, skoro će jedanaest uveče. Znam da se tu nalazi sedište kriminalaca koji muvaju nešto protiv domovine. Više nisam pametan šta da radim, stojim i čekam da se nešto desi. Kad ono, neko se penje uz stepenice. Pojavljuje se bradati čovek i ulazi na jedna vrata. Aha, sad vas imam, mislim ja, s obzirom da znam da čovek ne stanuje ovde. Posle sam saznao da on ne vara ni partiju, ni državu, već ženu. No, na stranu to. Kad pretražite kancelariju, ući će policajac i reći da je došla sestra detektiva. Recite mu da je uvede. Razgovarajte s njom i ona će vam na odlasku dati kasetu. Dobro. Sada izađite napolje i tražite od policajca ključ od fioke koju niste mogli da otvorite i vratite se unutra. U fiokama ćete naći isečak iz novina i mini-rekorder, onakav kakav koriste novinari. Jedini problem je što nema baterija. No, ne biste vi bili agent KGB-a da ne znete da se snađete u svakoj situaciji. Izvadite baterije iz radija koji se tu nalazi i, za divno čudo, otkrićete da savršeno odgovaraju. Stavite traku u rekorder i preslušajte je. Saznaćete da je u noći kad je ubijen detektiv, trebalo da se sastane sa čovekom koga zovu Holivud. Samo, to nije sve. Takođe ćete saznati da je pretpostavljao da osoba koja ga je unajmila radi za KGB. Tu počinje ono pravo. Sada vas puštam da sami nastavite sa istragom i želim vam sreću.

Pošto ste pročitali tekst, preostaje vam još jedino da pronađete igru, na pet disketa, svratite do obližnje videoteke, pokupite nekoliko trilera sa sličnom tematikom, a kad dođete kući...

D-Day



Iskrcavanja u Normandiji, tema više puta korišćena u strategijama. Ovaj put pred nama je otrcana ideja, ali sa četiri vrste arkadnih sekvenci (tenkovi, padobranci, pešadija i bombarderi), super grafikom i odličnim zvučnim efektima.

Pavle Vukadinović



HistoryLine 1914-1918.

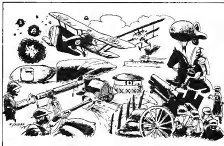
Front u suton. Odnekud iz daljine dopiru zvuci borbe. Naslonjen na ugljenisani ostatak nekog drveta, umorni veteran pali na brzinu smotani duvan. Kratko je osluškivao i premeravao pogledom magloviti horizont oivičen gustim mastiljevim oblacima. Onda, iznenada, bez najave nestade u levinintu bletnjavih rovove. Njegov istančani instinkt predosetio je početek baraža teške ertiljerije. Nekoliko trenutaka kasnije, začuli su se zviždući prvih grenata e zaglušujući prasak obeležio je mesto gde se nalazio ugljenisani panj.

Ove uvodne enimacije i „ostatak" na ukupno 7 (sedam) disketa, zove se HistoryLine 1914-1918. i predstavlja najnovije ostvarenje firme Blue Byte. Da se podsetimo, Blue Byte je grupa nemačkih programera koji su svoju slavu (e bogemi i meterijelnu konst) stekli strategijom Battle Isle. Nije bilo Amiga časopise koji je za Battle Isle deo ocenu menju od 8-9, a ovu ocenu dao je jedino izuzetno kritični britanski časopis „One for Amiga". Teško je navesti primer neke strateške igre koje je imale toliki uspeh. Ne prvi pogled, biće da i HistoryLine čeke iste sudbina. Pitate se kako oni to izvode. Formula nije mogla biti jednostavnija. Autori su ono najuzbudljivije uzeli iz strateških igera ne tebli i otišli korak dalje iskonstvišti mogućnosti „prijeteljice". Dok je Battle Isle za temu imao supermoderni rat daljinski vođenih robota-terminatore i samohotki bez posade, HistoryLine nas vodi u vreme prvog globalnog rata, vreme prvih avione i tenkova, ali i više od toga.

Kade su nepravili Battle Isle, tvorci su obećali dete diskove i, štaviše, editor. Ne žalost (ili ne sreću), ove simpatične skromnost je potrajale samo do prvog data diska. U međuvremenu, autori su shvetili da ne treba da prodaju kvočku koja nosi zlatne jaja, nego da je iskoriste. I tako sede možda nemamo editor, eli zato imemo HistoryLine.

HistoryLine je po mnogočemu poboljšana verzija Battle Isle-a. Problemi koji su se odnosili ne grafiku otklonjeni su ne fantastičan način. Pogledajte scenario FRONT i uverite se. Čini mi se da je poboljšen i način ne koji kompjutar igra. Više ne srlje u vetreni sektor vaše artiljerije eko neme neku vidljivu prednost iz toge. U sukobu više jedinica na jednu (pogotovo ako je nepadnuta jedinica „zaskočene" se dve suprotne strene), branilec trpi mnogo teže gubitke. Ovim novinama (i mnogim drugim) proširuje se složenost i daje nova dimenzija u taktici. Uopšteno uzevši, znatan broj jedinica je slabo pokretljiv. Logično, u takvim okolnostima prioritet u planiranju imaju menevarske jedinice kao evioni, e važnu ulogu igre i transport. Teška ertiljerija ne može pratiti tempo bez transporte. Mogao bih sed da razglabam o tome šta i kako trebe, eli najbolje je da semi stvorite svoj stil.

razumljivost digitalizacije". Naročito rećiti primeri su digitalizacije pešadinca i konjice, e da vam neko odvojeno od igre pokaže digitalizaciju brodove, pitanje je da li biste ih mogli prepoznati. Na bi se moglo reći de neme dovoljno fotografija iz tog vremena de bi se napravila kvalitetne digitalizacije. Osim digitalizacije, nečitljive su i mape koje prikazuju ceo prostor scenerije, e tačkice koje označavaju jedinice gotovo de se i ne vide. Ni jedna od tri palete to ne može de popravi. Nedostatak je i dugo učitavanje enimacije. Način ne koji su urađene enimacije i nije ostavio eltemativu za brzo učitavanje. Drugim rečima, animacija je nepotrebno iskomplikovane u želji da se neprevi nešto novo. Ne kraju, ne znem kako da komentarišem ton teksta u uvodu i delu nerecije koje ide posle završetka scenerija. Bez obzira ne ovu seriju kritika upućenu HistoryLine-u, one sve zajedno ne mogu umenjiti utisak de pred sobom imamo veoma vrednu strategiju. Po mome mišljenju, HistoryLine je najbolje do sede neprevljene strategije ne Amigi. Ovim korakom Blue Byte je obezbedio revnopravnu poziciju sa velikim kompanijama kao što su KOEI i SSI, u žanru strateških igera. Čitajući HistoryLine između redova, stiče se utisak da će Blue Byte-ov sledeći nastup biti ne neiskoplоatisaniju temu, ne temu Drugog svetskog rata. Do tade uživajte u HistoryLine-u i Viv' La France.



Ne žalost, niko i ništa nije savršeno. Jedan deo mojih zamerki koji se odnosi ne određene probleme sa piratskom kopijom, neću pominjati iz uverenje de će se pojaviti bolje. Ali, kad pomenuh kopiju, nedostetek originele je u tome što na postoji (bar za sada) verzija ne engleskom. Jedina verzija je na nemačkom. Nemcime sigumo ne zvuči keo nedostatak, eli neme u ostatku sveta. Srećom po mene, je sam naučio nešto malo nemačkog u školici, pe mogu sve de vem objasnim. Kade sam rekeo de je grafika fantastična, zaboravio sam de pomenem izvesne nedostatke. Digitelizacija je jedne izvrsna ideja kojoj je trebalo pokloniti malo više pažnje. Ovako je one postele meč sa dve oštrice. Dok su se autori čuvali od prve oštrice koje se zove „prostor ne disketi", posekle ih je druga — „vizuelna

Za nas ljubitelje dobre strategije, komplikovanost i međusobna tesna povezanost velikog broja faktora jesu glavna osobina kojom opisujemo vrednost neke igre. Pri tome je veoma važno da igra ima svoju „širinu", odnosno da nema samo jedan put. Ove osobina direktno utiča na zanimljivost i dužinu igranja. Kada se ove dva osobine podržavaju, dobijate igru koju možete poneti na pusto ostrvo. Ovakva igra su retkost, pa zavređuju da se nađu u svakoj zbirci najboljih. Baš kao što svake kuća ima šahovsku tablu, možda će (ko zna) jednog dana svaka kuća imati neki HistoryLine.

Mada je tema Prvi svetski rat već viđena u nekim simulacijama, pa i strategijama, može se reći da je igra prilično originalna. Naime, najčešće smo imali mogućnost da se oprobamo u strategijama sa motivom poznatih bitaka i kampanja iz Drugog svetskog rata. Ako takva igra shvatimo kao strategijska klasika, onda možemo napraviti izvesnu paralelu.

U klasičnoj strategiji obično imamo na raspolaganju jednu vrstu pešadija, tankova i, eventualno, aviona. A u HL-u samo zemaljske artiljarija ima četiri vrste.

U klasičnoj strategiji dobijate u proseku do tri scenarija i retko postoji opcija za dva igrača. U HL-u u izboru imate 48 scenarije za jednog i 24 za dva igrače.

U klasičnoj strategiji različite konfiguracija zemljišta možete izbrojati na prste. U HL, po slobodnoj proceni, ima oko 40 vrsta zemljišta. Postoje dve vrste putева i mostove, pet-šest vrsta brda i uzvišica, pa čak i mogućnost da inženjerija izmeni teren kopanjem rovova. Osim inženjerija (Pioniers), ima i drugih novina kao što su bunkeri, bodljikava žica i tankovska prepreka, železnica...

Ovakvo poređanje možda najbolje oslikava prednosti igre HistoryLine.

Kako se igra

Ako želite da izbegnete već viđenu uvodnu animaciju i da što pre započnete HL, prvo ubacite poslednji, sedmi disk. Šesti i sedmi disk su nosioci programa i vlasnici Amige sa spoljnim drajvom mogu odmah da ubace i šesti disk. Ubrzo zatim pojaviće se glavni meni. Verujem da bi se mnogi snašli u opcijama na nemačkom, ali ipak evo kratkog objašnjenja. Prva opcija ispod zaglavlja je Start i nju, naravno, koristimo tek kada podesimo sve ostale. Sledeća opcija služi za upis šifra jednog od 72 scenarija. Ispod nje nalazi se opcija u kojoj određujete uslove u igri. Ovde možete isključiti ili uključiti animaciju, odrediti igrača (Amiga ili Hommo Sapiens) za uloga nemačke ili francuske strane, ostaviti mogućnost gledanja u protivničke depote ili je zatvoriti, i ograničiti broj poteza. Pretposlednja opcija glavnog menija je bukvalno znači „posluga". Tu se možete poslužiti, odnosno odabrati jednu od tri kombinacija boja (bledoplava i bledožuta, crvena i zelena, ili plava i žuta) koja će protivnici koristiti, zatim sredstvo kojim ćete igrati (miš, tastatura, džojstik) i, ako koristite miša, možete podesiti brzinu skrolovanja kurzora. Opcija Extra je mesto gde možete pogledati „listu strelaca", tj. najbolja rezultate po scenarijima i mesto gde možete učitati snimljenu poziciju. Sasvim u dnu nalazi se prostor za poruka koja objašnjavaju svaku opciju, ali naravno opet na nemačkom. Takođe u dnu, ali u desnom ćošku, nalazi se opcija „Izlaz" koja vas u glavni meni vraća iz podmenija, a u glavnom meniju vam daje izlaz u DOS.

Za jednog igrača:

PULSE CIVIL MOUSE VENOM NOISE RIGHT ORKAN FRONT RATIO PARTS FLAME GOTHA BALON PAUSE ELITE INFRA HILLS COBRA ATLAS AMPER RHEIN CANDL STERN BATLE

GOOSE SPORT BIMBO TEMPO BARON BUMMM LEVEL TOXIN PRINC CLEAN XENON SINGS HOUSE SIGMA SEVEN ZOMBI MOVES BLADE ZORRO STONE MOSEL ORDER SODOM

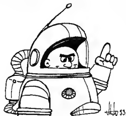
Za dva igrača:

TRACK HUSAR BEAST PLATE LIGHT SCROL VIRUS BISON DRUCK TROLL UBOTT DROID GRAND ROYAL WATER SKILL SKULL AUDIO SPELL CAMEL FLAGS STORY SCOUT GREEN

Nije strašno i ako počnete, a da niste sigurni da ste dobro namestili opcije. Mnoge ćete moći podesiti i u toku igre, pomoću funkcijskih tastera. F2 isključuje ili uključuje muziku (ako vam je stalo da završite scenario isključite je, jer zauzima mnogo memorije); F3 su efekti (da je domaća igra pisalo bi: efekti uklj. i isklj.); za F4 me ne pitajte; F7 bira džojstik ili miš; F8 određuje brzinu miša (brzo, srednje, polako) i F9 služi za izbor animacije (svih borbi, jedna borba ili bez animacije). Izlaz iz scenarija je na ESC, a snimanje na D. Ako vam je sada sve jasno, onda evo i kodova za scenarija.

Smail Ališić

Rebbelion



Izgubljena je veza sa rudarskom kolonijom, poslat je komandos da proveri u čemu je stvar (klasika). Standarna pucačina sa pogledom iz ptičije perspektive. Tu i tamo su razbacani manje više logički segmenti. Cilj je skupljati taoce i odvoditi ih u sigurnost. Još jedna igra koja će zaintrigirati većinu igrača pucačina.

Pavle Vukadinović





FlashBack

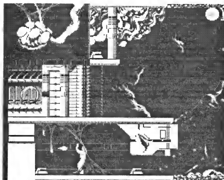




Ponovo FlashBack. Posle objave teksta o ovoj igri došlo je do negodovenja jednog dela čitaleca, jer opis nije sadržaveo nikakvu pomoć igračime. Tej opis je bio predstavljenje igre publici, e pošto je FlashBack previ hit, Redakcije je odlučila da objevi kompletno rešenje.

Poćećemo sa pokretima koji su zaista raznovrsni (i dosta teški). Palica napred je koračanje, napred+dugme - trćenje, gore - skok u mestu, gore+dugme - skok napred, dole - čučanj, dole+smer - kotrljanje. Potezi iz trke: gora - veliki skok; dole - kotrljanje u trku; nazad sa ivica provalije - veliki skok sa hvatanjem za pletformu (vrlo važan potez!). Predmeti se biraju sa F1, e koriste tasterom Return ili Space.

Posle prinudnog sletenje, vaš junak je izgubio hologramsku kocku. Siđite dole i pokupite je Upotrebom kocke saznečete šta je vaš zadetak. Idite gore, desno do mutante, potom dola. Pokupite sve predmete, ubijte mutanta i pokupite bateriju koja je ostale. Siđite skroz dole, pe desno sve do vetre. Obiđite je, idite još desno do kutije za punjenje. Tu napunite štit i bateriju. Idite levo sve do provalije (možete ići i gore do renjenika), ubecite bateriju u terminel i uključiće se most. Levo do lifta, gora, tu ne sanzoru ostavite kamen pe sa lifte pokupite teleport. Tej teleport odnesite ranjeniku i on će vam ostevıti ID kartu. Sade opet nazad preko mosta do lifta kojim siđite dole. Tu će vam na putu stejeti dve mutanta pa ih nahrenite olovom. Desno ćete neći pozamašnu sumu kradite i jednu karticu. Levo otverajte vreta (možete poziciju memonsati ne SAVE konzoli), dole uništite još dva mutanta.



Tu ćete sresti starca. Dajte mu sakupljene kredite i za uzvret dobijate entigravitecionu kutiju. Sledi skok u ponor.

Doskok je savršen i sada sa nalazite u podzemnim kompleksime. Velikim skokom idite gore Neići ćeta ne dve policajca kojime se baš ne dopadete. Skalpirajte ih, e zatim popričejte sa Janom. On će vam preneti svoja sećanje i reći šte treba da uradita. Idite gore do prodevce karete, zatim dole do metroe (u njega ulazite tako što odete skroz desno i držite dugme). Idite u Ameriku i pričajte sa bermenom (on će ves posleti do Jecke koji se nalazi desno). Jeck će tražiti 1500 kredite de bi vam dao novu legitimaciju. Pošto vi nemete ni jedan kredit, najbolja je da sa zaposlite. U Africi guverneru dejte vašu legitimeciju, e on će vam deti radnu dozvolu sa kojom idite u Evropu. Tu ćete dobiti prvi posao, e to je de uzmete peket u Aziji i isporučite ga u Africi. Novi posao šalje vas u ugroženu zonu 2 (Afrika), gde treba de službenike obezbeđenje (čitej majstora) odvedete do pokvarenih vodova ne kreju dubokih hodnika. Sledeći posao je ne Titanskoj TV (niste voditelj). Pobegao je replikat kiborge i vi treba da ge sredite. Pravac Amerika. Naizmenično pričajte sa čovom u baru i sa policajcem ispred zone 1. Brzo četa ukapirati koge de sahranita Ostaje vem još samo obračun se dve kiborge. Četvrti posao može biti vrlo zaguljen, zato pažljivo čitejte. Generator se pokvario i u roku od 90 sekundi treba de zamenite karticu na njegovom terminalu. Kad stignete do generatora neđite četvrtu karticu i nju zamenita. Peti posao ćete završiti kad uništita kuglicu na najnižem nivou. Ovde je vrlo opasno i zato obevezno upotrebljavajte štit koji ste dobili od Jane. Pošto ste zaradili dovoljno novca, isplatite Jacku 1500 kredita. Se novostećenim papinme idite u Evropu i predajte ih ne šalteru.

Konečno sta stigli u smrtonosnu kulu. Pošto je ovaj deo igre pucačkog karaktere, neću vem posebno opisivati sveki od osam spretova, već ču semo reći de čuvete štit i de ge što češće obnavljate. Poslednjeg kiborge ne vrhu kule upucajte jedno desetak pute i - mukama je kraj.

Kao negredu u TV emisiji dobili ste superkomforni let za Titan. Čim stignete, poželećete de ste ostali ne Zemlji. Da biste preživeli vatrenu dobrodošlicu, najbolje je da jednom pripucata, uključite štit, opet pripucate... Kada dođete do taksija, on će vas odvesti do diskoteke Paredin (ili tako nešto). Skečući vešto po pletformama, dođite do stakle i razbijte ge pištoljem. Unutre će vas napasti jedan kiborg. Kad ge sredite, razbijte sta-

klo i uzmite karticu. Vatru, koja vam je preprečila put, isključujete kod tenkića. Kod SAVE konzola popnita se na malu platformu i zid će se pomeriti, otvarajući prolaz. Dole će vam sve biti jasno. Na svakom nivou ima po jedan predmet ili terminal. Kade to prodete, memorišite poziciju (trebe se kotrljati). Teman ćete pomisliti kako je sva isuviše jednostavno, kad odjednom počne da vas juri vetra. Pazite se, na kraju tunela čeka vas kuglica.

Izneneda ste postali svedok jednog ubistva u kojem ste žrtve vi (ili možda preživite?). Napada vas kiborg, pištolj vam je prilikom pada ispeo i nalazi se ne sledećem ekrenu. Idite gora, pazite se vetre, a levo još dve kiborge. Uzmite teleport i telereceptor (ne upotrebljavajte ih), zatim otvorite vrata desno. Spustite se da visite ne rukama dok loptica ne krene preme vame. Sade idite i memorišite poziciju (ovo je sva zbog toga što, ako upotrebite teleport, igra traži zaštitne kodove koje narevno nemete, jer niste kupili original). Kada se vretita do rupe, moći ćete bez probleme da sidete. Dole ćete naići ne neka ljigeva bića i jednu vatru.

Posle teleportacije, nalazite se ne nekom nepoznatom mestu. Kade se probijete do čoveka koji vas čeka zatvoren iza vrata, pucanjem otvorite donja. Nepašće vas ljigevac i smrtno raniti vašeg prijatelja. Pre nego što nesrećnik izdehne, daće vam atomski upaljač. Levo ćete naći detaljno uputstvo kako da celo mesto dignete u vazduh. Kade neidete ne naizgled nepremostivu provaliju, u nju ubacite telereceptor i telaportujte se dola. Pokupite karticu i vretita se liftom gore, još malo desno i nova šifra.

Velikim skokom se popnite gore, upucajte ljigevca, uzmite dve štita protiv eksplozije, a onda skroz gore. Pazite se mina na plafonu. Liftom idite gore. Pustite da vas top pogodi i, dok treptite, prodite levo. Napunite štit, jer kod terminale za otvaranje vreta nalazi se jedan ljigevac kojeg je vrlo teško ubiti. Dalje je sve jednostavno. Kad odete skroz nezad, desno, prodite tri vatre i uništite mine sa liftom.

Ovde bi trebalo da upotrebite teleport, ali opet su potrebni kodovi (koje ja nemam). Ako ih neko ima, ili je možda kupio original, molio bih da se obreti Redakciji kako bi rešili i ovu misteriju. Moguća je da će se uskoro pojaviti nove varijante, verovetno 200%, jer one sa 100% radi samo ne računarima sa 1 MB CHIP memorije. Šifre su: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL.

Demir Meštrović

LEGENDA ZA IKONE

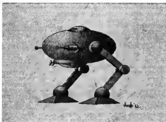
	Simulacije letenja		Upomoć
	FRP igre		Utility
	Pucačke igre		Sportske igre
	Simulacije		Borilačke igre
	Logičke igre		Strategije
	Grafika		Svemirske igre
	Muzika		Arkadne igre
	Avanture		Lavirintske igre
	Hardware		Virusi
	Amiga		Simulacije vožnje

RoboSport



Welcome to Robot Network. Coming up next: RoboSport!! Sponsored by Killing Weapons Systems.

Evo još jedne igre za vašu kolekciju futurističkih sportova. RoboSport s pravom zaslužuje da stoji rame uz rame sa Metal Masters, Speedball-om i ostalim „sportovima" koji će biti zabava za milione ljudi u dvadeset i nekom veku. Pogled u budućnost ovog puta nam je omogućio Maxis, koji je već poznat po simulacijama stvaranja kao što su Sim City, Sim Ant i sl. Što se tiče ovog novog ostvarenja, moglo bi se reći da se Maxis udaljio od tradicije. Naime, RoboSport je igra tipa Laser squad, sa nekim većim i manjim razlikama oko samog izvođenja. Kao i sva igre iza kojih stoji Maxis, i ova je urađena jednostavno, sa simpatičnom grafikom, oskudnim zvukom i veoma zamršenim načinom igranja.



Na početku igre određujete imena i boje timova. Mogu igrati najviše četiri igrača, humana ili kompjuterska. Zatim sport koji ćete igrati (Survival, Treasure hunt, Capture the flag, Hostage ili Baseball), formaciju, kompleksnost igre (broj robota), tip arene. Postoje tri tipa arene, a to su Ruble (ruševine), Subburbs (predgrađe) i Computer (unutrašnjost kompjutera). Svaki tip ima devet arena različitih veličina, postavki i oblika. Savetujem vam da odmah igrate na većim arenama, jer one „male" su stvarno male. Kad odredite ove osnovne karakteristike, u opciji Custom game možete promeniti opremu i naoružanja robota, njihova imena, podesiti nekoliko vremenskih parametara i odrediti nivo inteligencije kompjutera, i odabrati arenu. Takođe, možete podesiti i neke parametre u vezi sa odabranim sportom, ali o tome kasnije. Dakle, pošto ste odredili sve parametre, možete počsti se igrom.

Ekran je podeljen na tri dela. U desnom se odvija igra, u levom menjate oružje koje robot koristi, okrećete mu glavu za 45, 90 ili 180 stepeni, naređujete mu da uvuče vrat, noge ili i jedno i drugo, naređujete mu da puca na neku metu ili da skenira i puca kada se neprijatelj pojavi. Rekao sam da se izvođenje razlikuje od Laser Squad-a. Tako i jeste. Potezi se ne igraju naizmenično (vi - protivnik, vi - protivnik...), već u isto vreme. Šta se u stvari dešava? Vi svaki put, u stvari, programirate svoje robote šta će da rade u vremenu od 15 sekundi, ili koliko ste već odredili da će trajati jedan potez. Tako, na primer, možete programirati robota da se pomeri na određenu lokaciju, 5 sekundi skenira teren za 90 stepeni u desno i puca ako ugleda protivnika. Onda se pomeri na drugu lokaciju, uvuče glavu i noge, tako da je sakriven iza žbuna, i ostatak poteza skenira teren za 45 stepeni u desno. Program vidite na treći u gornjem delu ekrana i možete ga izbrisati ako ste negde pogrešili. Tu su i opcije iz Pull-down menija. Meniji su, redom: Project (služi za operacije sa diskom); Edit (služi kod povezivanja dve Amige modemom ili kablom, takođe sadrži i naredbu Erase koje služi za brisanje programa); Turn (End turn), Robots (spisak robota pomoću kojeg se prebacujete sa jednog na drugi robot); Arena (razne opcije u vezi sa prikazom arene) i Cmds. U Cmds meniju se nalaze se opcije: Scan (skeniranje terena, bez pucanja); Zap enemy (ispaljivanje parališućeg zraka na protivnički robot); Place bomb (robot postavlja minu, ako je nosi); Self destruct (uključujete samouništenje nekog robota); Rescue hostage (oslobađanje taoca u istoimenom sportu) i Place (ime protivničkog tima) (pomerate neprijateljska robota okoliko ste to omogućili u Custom game). Kada isprogramirate sve robote, odaberite End turn i potez će se izvršiti. Nikada ne ispuštajte iz vida da se i protivnici pomeraju u isto vreme kad i vi. Kada se potez završi, možete pogledati snimak onoga što se dogodilo (Movie). Možete ga usporavati, premotavati, itd. Pošto završite sa analizom poteza, izaberite End Movie, u meniju Movie, i preći ćete na programiranje sledećeg poteza.

A sada da kažemo i nekoliko reči o sportovima.

SURVIVAL, iliti opstanak, je najjednostavniji. Cilj je pobiti protivnike.

TREASURE HUNT je skupljanje novčića. Ko skupi više novčića pobeđuje. Igri je kraj kada su svi protivnici pobijeni ili svi novčići pokupljeni. Moguće je na početku odrediti broj novčiće.

CAPTURE THE FLAG je borba za zastavu, tj. zastave.

HOSTAGE ne treba opisivati, ime govori dovoljno.

BASEBALL je verovatno najuvrnutiji. Cilj je trčati od baze do baze i uništavati neprijatelje. Na početku možete odrediti broj i raspored baza.

To bi bilo sve, valjda. Iako grafika i zvuk najviše odgovaraju Komodoru 64, igru ne treba zapostaviti. Novina oko izvođenja izdižu je među bolje strategije. Kada jednom ukapirate kako se igra, verovatno ćete uz nju provesti puno vremena.

Goblins II



Igrali ste prvi deo, ili možda niste? Za one koji nisu, sledi par reči. Fenomenalna grafika, fenomenalan zvuk, fenomenalne ideje, fenomenalni zvučni efekti, fenomenalan izgled, ma sve je fenomenalno! Ponovo se srećemo sa simpatičnim goblinima i njihovim zanimljivim problemima. Igrali ste prvi deo - videli ste, igrajte i drugi. Niste videli prvi deo - igrajte oba.

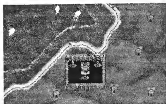
Pavle Vukadinović





Rampart

Ako kažem da je reč o strategiji, neću biti potpuno u pravu; ako kažem da je reč o logičkoj igri - i tada delimično grešim, a konstatacije da je reč o društvenoj igri je gotovo potpuno pogrešna. Dakle, šta je Rampart? Najtačniji odgovor na ovo pitanje bio bi: zagarantovana zabava. Naime, igra je vrlo jednostavna. Imate svoj zamak okružen zidovima i unutar njih topove. Cilj: uništiti neprijatelja i ostati neosvojen, po mogućstvu čitavih zidova. Ako nekim čitaocima ovo nije dovoljno da se late igranja Rampart-a, krenućemo od početka.



Na samom početku birate da li ćete igrati protiv Amige ili protiv svoga (ne)prijatelja. Ako igrate protiv kompjutera, prvo birate težinu (ima samo dva nivoa težine pa tako nemate puno izbora). Kada ste to uradili, pojavljuje se uveličano bojno polje, tačnije obala, i nekoliko zamkova. Sada odaberite matični dvorac, stavite topove unutar zidova i počnite borbu. Gađate brodove (ne, nije Šesta flota) podmuklog osvajača koji ugrožava integritet vašeg ostrva. Za svaki brod potrebne su dva pogotka da bi ga potopili. No, ni oni ne ostaju dužni nego gađaju bedeme oko zamka. Pošto se završi gađenje koje je vremenski ograničeno, treba da popravite svoje zidove. Dobijate razne pravougaone oblike (ako smem tako da ih nazovem), slično kao u tetrisu, koje uklapate kako znate i umete. Napomena: topovi se mogu postavljati samo unutar zidina. Ako ne uspete da zamak ogradite za određeno vreme, gubite bitku; previše izgubljenih bitaka i - postali ste hrana za ribice (ajkule), pošto završna slika predstavlja vas u šetnji po dasci i to vezanih očiju, a u daljini neki spaljeni zamak (šta mislite čiji?). Međutim, ako pobedite, idete na sledeću obalu i tako sve dok ne odbijete invaziju. Kada igrate u dvoje mnogo je interesantnije. Na jednoj strani su vaši zamkovi, a na drugoj protivnički. Ovaj put i vi gađate zidine. Ko više puta promaši da ogradi zamak, izgubio je, i čeka ga giljotina.

U svakom slučaju, Rampart sadrži doste elemenata strategija (izbor zidova za gađenje, raspored topova), a jednim delom je i logička igra pošto je najveći problem ograditi zidove, Kako je najinteresantnije igrati u društvu, što ne bi bile i društvene igre. Najvažnije je da je Rampart **neverovatno** zarazan i da omogućuje stvarno dobru zabavu. Zato odvojte jednu disketu.

Vladimir Vodelov



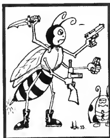


Apidya

Negda u 19. veku, zli čarobnjak Heksae, rešio je da unese nemir u gradić Heoz. Prvo je ugrozio miran život prelepe Juri i njenog muža Ikurije, da bi kasnije odlučio da ih ubije. Jednog dana, dok je Ikuri radio napolju, Heksae je poslao na Juri roj mutiranih insekata. Čuvši vrisak, Ikuri je dotrčao kući. Međutim, kasno. Juri je već bila mrtva. Ista noći Ikuri je mutirao u osu. U osinjem telu krenuo je da ubije Heksaea.

Ovo je uvod u najnovije ostvarenje japanske firme Kaiko. Malu osicu vodite kroz svet insekata, kakav se samo u ovoj igri može videti.

U gornjem delu ekrana nalaze se obaveštenja o poenima i broju preostalih života. U donjem delu je tabla sa oružjima. Kada oružje zasvetli, to znači da vam je dostupno, pa ga aktivirate pritiskom na taster Space. Oružja su raznovrsna, a dobijate ih skupljanjem cvetića koji ostaju posle više ubijenih protivnika. Posle 5000 poena dobijate dodatni život. U početku imate pet života, a gubite ih pri kontaktu sa projektilom ili samim insektom. Najefikasnije oružja su pucanje u tri pravca i žaoka. Veličina i snaga žaoke zavise od dužine držanja pucanja. Insekti vas napadaju sa zemlje i vazduha. One na zemlji ubijate specijalnim užarenim diskovima. Nije preporučljivo spuštati se blizu zemlje jer ste tu izložani neprijateljskoj paljbi, a postoji i opasnost da udarite u zemlju i izgubite život. Čuvajte se insekata koji se svojom bojom uklapaju u okolinu jer se teško primećuju. Na kraju svakog nivoa obračunavate se sa velikim neprijateljem. U prvom nivou je to gusenica, a u drugom krtica. Njih morate mnogo puta gađati da biste ih uništili. Ali, isto tako izbegavajte i njihove projektile. Posle svakog nivoa sledi bonus nivo. U njemu treba da kupite anđele, a izbegavate đavola.



U ovom bonus nivou igrete za poene (poeni su važni za živote). Bonus nivo se završava onda kada pokupite sve anđele, ili pri kontaktu sa đavolom. Igra i nije toliko teška, a probleme ća vam u početku praviti veliki neprijatelji.

A, sada, malo više o tehničkim osobinama igre. Grafika je odlična, insekti su dobro animirani, pozadina je izuzetno zanimljiva. Muzika i zvučni efekti su izvrsno uređeni. Važno je napomenuti da ćete u toku igre čuti 32 različite pesme (više nego u Lemmings-ima!). Ona se potpuno uklapaju u ambijent. Ova igra će se sigurno svideti ljubiteljima pucačine. Zauzima dve disketa, što nije mnogo. Za uzvrat, igra vam pruža veliko zadovoljstvo i razbibrigu u ovom sumornom vremenu.

Ivan Jasiković





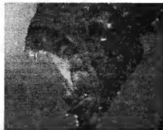


Alien Breed

Special Edition

Godine 2191. Posle šestomesečnog patroliranja svemirom, poručnici Jonson i Stoun nailaze na napuštenu svemirsku stanicu. Naređenja su jasna. Stanica mora biti uništena.

Poznata programerska kuća Team 17 tvorec je ovog nastavka popularnog Alien Breed-a, a ovo je njena druga pucačina koja se pojavila u poslednjih nekoliko meseci. Izvođenje je malo drugačije u odnosu na klasike ovog žanra. Svoga junaka posmatrate iz ptičje perspektive, tako da je teran pregledan sa svih strana. Krećete se po lavirintu prepunom raznih vanzemaljskih bića (kao iz filma Alien). Da vam život bude teži, tu su vrata, rupe u podu, laserske pregrade... No, nije sve tako crno. Postoje i terminali u kojima možete kupiti sve što vam je potrebno, samo treba imati love.



U terminalu postoje razne opcije, a to su:

1. **Weapon supplies.** Imate izbor od pištolja do lasera. I cene su u tom rasponu: od 10 do 75 hiljada. Najbolji je, po ličnoj proceni, bacač plamena (na košta previše, a dobro „funkcioniše").

2. **Tool supplies.** Ovda vam ja na raspolaganju veći izbor. **Remote location scanner** pokazuje mapu trenutnog nivoa, a aktivira se se **M**; Kupovinom **Ammo charge-a** dobijata dodatne tri šaržera municija; **Energy injaction** dopunjuje energiju; **Key pack** sadrži šest ključeva, **Additional life** ja dodatni život.

3. **Radar service** pokazuje mapu trenutnog nivoa, isto kao **Remote location group**, s tom razlikom što **Reder service** možete koristiti samo na terminalu.

4. **Mission objective** ispisuje šta je potrebno uraditi na trenutnom nivou.

5. **Entertaiment** nema nikakvu svrhu.

6. **Game statistics** prikazuje razultate.

7. **Info base** je najvažnija opcija. Tu su prikazani kompletni podaci u vezi sa igrom.

Misije su sledeće. Prve je najprostija. Traba naći izlaz. Bogeta je novcem i ključevima, pa na propuštajte priliku. Druge je teža. Nađite i uništite četiri lopte, a zatim pronađite izlaz. U trećoj zatvorite sva protivpožarna vrata. U četvrtoj morata otići u donji desni ugao gde se nalazi izlaz. U petoj ubijte veliku hobotnicu, kraljicu Aliena. Na šestoj tabli trebe naći dva novčića sa likom. Još jedna kraljica Aliena nalazi se na sedmoj tabli. Osmu ćete teško preći ako niste čitali ovaj tekst. Cilj je naći okruglu ploču na zemlji i pritisnuti taster Y. Tade vas lift spušta na deveti nivo. Ovde nastaje pakao. Nalazite se u prevom lavirintu i za određeno vreme treba naći izlaz. Da biste ga našli, idite do krsta u srednjoj nivoa, zatim gore. Tražite još malo i uspećete. Pred vama je deseta tabla. Uništite reaktor u sredini nivoa i problem je rešen. Lift se pokvario i stao na nekom mračnom nivou. Idite u donji desni ugao. Poslednja, dvanaesta table je i najteža. Scanner ne možete da koristite, tako da ne znete gde se nalazite, a neprijatelja ima suviše da biste se dugo zadržavali na jednom mestu. Nađite i uništite poslednju kraljicu Aliena („jajopolagačicu").

Eto, to bi bilo sve. Posle možete odgledeti čudnu poruku programara (videćeta zašto je tako zovem). Postoje i šifre za svaku drugu tablu. Da ne bih ispao cicije, to su: XXDFA, RTHAA, LAEEA, UYTTA i PPEAB. Alien Breed je odlične pucačine, staje na samo dve diskete i zahteva proširenje memorije.

Demir Maštrović

Wax Works



Muzej voštanih figura, dobro, beš i nije muzej, nego privatna kolekcija. Pozvani ste u kuću vašeg preminulog ujaka, koji je, pored toga što je bio majstor za oblikovanje voska, bio veoma moćan čarobnjak. E sad, vaš zadatak je da putujete kroz vreme i prostor, preko rukotvorina vašeg ujaka, i skinete prokletstvo koje milenijumima leži na vašoj porodici. Od tvoraca Elvire stiže nam još jedno horor remek-delo.

Pavle Vukadinović

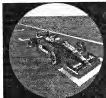


Warm Up

Kada govorimo o simulaciji vožnja formula 1, po nekom nepisanom pravilu podrazumeva se da našim bolidom upravljamo ili iz kokpita ili odnazad. Warm Up, međutim, donosi jednu novinu na planu upravljanja. Pogled na bolid je iz ptičije perspektive, tako da pomeranjem džojstika ulevo ili udesno rotirate vozilo u istom smeru, a ubrzavate povlačenjem palice nagore. Zbog ovog nesvakidašnjeg načina upravljanja verujem da su mnogi od vas nepravedno zapostavili ovu igru. Mi smo tu da to ispravimo.

Možete birati između šampionata, jedne trke i vežbe, a tu je i demo (manje-više nepotreban). Ako želite, možete pogledati i listu najboljih. Pošto ste izabrali šta ćete voziti, birate nivo težine (BABY, MEDIUM, SUPER). Na redu je izbor vašeg bolida, a samim tim i izbor tima za koji ćete voziti. Pored slika vozila, tu su i osnovni podaci o brzini, snazi, izdržljivosti itd. Dok budete birali primatićete sva poznata imena: Sena, Mensel... Kada izaberete bolid, upisujete svoje ime i počinje trka. Kod jedne trke i vežbanja sami birate stazu koju ćete voziti, dok kod šampionata vozite sve staze redom.

Prvo vozite kvalifikacioni krug i počinjete u svom boksu. U boksu inače nameštate gume, prednja i zadnja krila, amortizere, možete podesiti osetljivost volana i pogledati prolazna vremena svih učesnika. Kada ste sve podesili, GO i kranuli ste. U kvalifikacijama se na morate puno truditi. Međutim, na taj način ćeta upoznati stazu i navići ćete se na komande. Inače, u dnu ekrana možete videti podatke o oštećenosti bolida (oštećenost se povećava svakim sudarom, a ako dode do maksimuma trka ja za vas završena), oštećanosti guma (nije zdravo previše se vozati van staze), broju preostalih krugova, vašoj brzini, tranutnoj poziciji itd.



Interesantne stvari u igri su da komotno možete koristiti sve prečice, naravno, ako ste dovoljno vešti da izbegnete okolno drveće, a ako vam je dosadno, možete izazvati lančani sudar ili zastoj na stazi i to u krivinama gde vas ne mogu zaobiči. Na primer, počne trka, staza teška sa brojnim krivinama, jedna formula se izdvojila i krenula u vođstvo. Kad odjednom, iz šume se pojavite vi i to ispred vodećeg. Kako? Jednostavno, dok su drugi pošteni vozači išli okolnim putem (po asfaltu) vi niste stigli da skrenete u krivini i da ne biste gubili vreme nastavili ste pravo kroz drveće i stigli u neočekivano vođstvo (ovo naravno ne radi na svim stazama). Doduše, posle ovakvog taktičkog manevra treba obavezno zamenuti gume.

Ako volite brzu vožnju i formulu 1 šteta bi bilo da nemate Warm Up. Igra zauzima svega dve diskete. Grafika vas neće razočarati (naprotiv), a zvuk (pogotovo motora) ja vrlo realan. Sve u svemu, simpatična igra koja vas, ako ništa drugo, može zabaviti.

Vladimir Vodalov







Dyna Blaster

Ove igra neobičnog tipa došle je do nas iz mala radionice Hudson Soft-a. Dyne Blaster ima potpuno novu ideju igranje i na bih ja mogao svrstati u neki određani tip igara. To je arkadna mešavina između logičke i lavirintske igre.

Pre početka igre, kompjuter traži od vas da napravite izbor od jednog, dve ili više igrača (ako imata adapter za više džojstika). Ovo poslednja važi samo za „Battle" mod u igri (tj. kade jedno ljudsko biće igra protiv drugog ili se četvorice-petorice okrše). Znači, postoja dve načine igranje koja birate u glavnom meniju:

1. Uobičajeno prelaženje nivoa
2. „Battla" mod

Ako izaberete 1. način igranje, odgledaćete simpatičan uvod u koma Zloćko na zmaju otima glavnom junaku dragu ili sestru (što još nisam tačno utvrdio) i odvodi ja u mračni zamak koji izranje iz magie. Vaš cilj ja de provedete mališu kroz osam nivoa (svaki se sastoji iz 8 podnivoa) ne bi ii stigli do zamka i tako spasli svoju ljubljenu. Čovečuljak kojag vodite opremljen ja nekom vrstom skafandera i bombama kojih imate bezbroj. Na početku su tabla ograničena na jedan ekran, a kasnije će se skrolovati u više pravaca. De biste prešli nivo, moraćete prvo da minirate zidove koji vam zakrčuju put, a zatim da se bacite u lov na živuljke koja trebe istrebiti. Kada ih sve pomlatite, treba da pronađate teleport koji će vas prebaciti ne sledeći nivo. Uz put možete pokupiti razna poboljšanja kao što su: veći domet bombe, postavljanja više bombi odjednom, otpornost ne eksploziju, brže hodanje itd.

U gornjem delu ekrane prikazani su: preostali broj života (od ukupno 3), rezultat i ograničeno vreme koje vam po isteku odnosi jedan život. Ako izgubite sva tri života, možete Iskoristiti dva „produžetka".

Ipak, najzanimljiviji je „Battle" mod u kojem igrate protiv svog (ne)prijatelja. Ovde je cilj ubiti suparnika (naravno, ne u pravom smislu reči). To postižeta kada vaš protivnik naleti na svoju bombu, na vašu bombu ili na „smetalo".

„Smetala" podsećaju ne žvake koje se razvlače i umeju dobro da iznervireju. Pre nego što počne „War zone", možete birati u kom ćete modu igrati. Postoje: Normal mod (to vam je jasno) i otkačeni mod u koma možete da se zarazite skupljajući lobanjice. Dijagnoza bolesti koju možete preneti svome drugu je: brzo hodanje (slično kako to radi „Flash"), sporo hodanja (nalik ste pužu golaću), prosipanje bombi (to onda radite neprestano), sterilnost (ne možete postaviti ni jednu bombu) i kratak domet bombe (njome ni mrava ne možete ozlediti). Boleština, kao i svaka druga, vremenom prođe, pa se na morate mnogo uzrujavati. Dalje, možete birati broj igrača (od 2 do 5) i iz koliko ća se mečeva sastojati runda (od 1 do 5). Ishod meča može biti nerešen (ako vreme od 3 minute istekne ili ako oba igrača poginu u isto vreme). I ovde takođe možete skupljati poboljšanja.

Za vreme igre može doći i do ozbiljnijih incidenata kao što su psovanje i udaranje pesnicom o zid. Kada neko pobedi, pojavi se lepa slika uz još lepšu muziku i to toliko iznervira i isprovocira suparnika da ovaj poludi od bese (kad sam ovo igrao sa drugom koji je inače miran dečak, bio ja toliko besan što sam vodio, da je pokušao de me udari. Ali, ipak se suzdržao i sve se završilo na manjem konfliktu). Ovo mi je omiljena igra, pa po nekoliko sati sedimo ispred monitora i sejemo bombe.

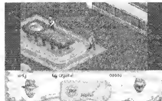
Grafika u igri ja solidna, a zvuk i muzika veoma doprinose atmosferi. Ipak, zaraznost je ono što ovu igricu čini neodoljivom. Dyna Blaster dolazi na jednoj disketi i zahteva samo 512 KB. Međutim, moram i malo da vas razočaram. Igra radi samo na onim televizorima i monitorima koji podržavaju frekvanciju od 60 Hz, što znači da na nekim televizorima neće raditi (na monitorima, uglavnom, radi). Nadam se da sam ovu igru verno opisao i zainteresovao vas da je što pre potražite.

Dušan Mitrić

Indiana Jones
&
The Fate Of Atlantis



Najnovije eventura poznetog Indija, ponovo na vašem kompjuteru. Ovoga puta je reč o erkadi koju je napravila kuća Lucas Arts. Uvodna slika nije baš uređene u visokoj rezoluciji, ali muzika zavređuje de se skine nekim od Rippera i kasnije preslušava. Zaplet je klesičan. Nestale je statue (ko zne koliko vredna) i baš u tu kredu su upetljani Indiane Jones i Sophije Hapgood. Da ne bi bili besposleni, njih dvoje odlučuju de tok događaje promene u svoju korist i napakosta zlim nacistima.



Arkade je nepravljene u tri dimenzije (za svaku pohvelu). A lik koji vodite posmetrete iz nekog čudnog ugla, kao da ste ne vrhu krova neke kuće i gledate prolaznike ne ulici. U početku će vem to biti neobično, ali su se programen dosetili i ubacili manjanja ugla po principu strana sveta (istok, zapad...), tako de ćete moći de vidite sveki kutak. Prikaz ulaska u neku prostoriju (npr.) izveden je vrlo lepo. Zidovi nastaju, cela kuća je kao plen nekog arhitekte, pa sa lakoćom vidite celu unutrašnjost. Prijetno iznenađenje je snimenje pozicije, tako de nivo koji ste uspešno završili, možste zaboreviti i posvetiti se novom.

Cazino. Prvi nivo. Podeljen je ne tri spreta, podrum i terasu. Ne kasi razmenite pare u žetone, pe se ne prvom stolu kockajte ne crveno. Pošto sto bankrotira, popnite sa na drugi sprat, pa se opet kockajte. Zapišite brojeve koji su izvučeni, jer se posle osmog ponavljaju. Tako ćete doći do dovoljno novca da od debeljuce iz kanoslarije pokupujete sva predmete. Sa Sophijom pokupite predmate u kovčezima (makaza, lampa...). Odvedite oba lika na terasu i prvi nivo ste prešli.

Nevel bese. Izbegevajte svetla, makazama isecite ogredu, pokupite šest žutih lopti i pretite kompes do male prostorije ne kraju beze. Tu iskonstite ruku i napišita šifra koja ste pročitali iz knjiga. Sledi spuštanje u podzemlje.

Docks. U roku od minute morate skočiti ne podmornicu. Snimite poziciju čim se pojavite na ovom nivou, pa onda pokuševajte. Nije preterano teško. Ako ne stignete na vrama, podmomica putuje bez vas.

Submarina. U roku od 5 minuta podmomice leti u vazduh. Stoge se treba iskobeljeti odetla. Najvažnije je de ne početku imate dosta energije. Treba ići vrlo duboko, e onde? Je nisam stigeo dalje od ovog, eli neka vas to ne sprečave de budete bolji i uporniji od mene.

Ostaje vam još poslednji, peti nivo. Velika pomoć će vam biti demo, zato ge obavezno pogledejte. Mala zamarka ja što cilj igre nije dovoljno objašnjen. Stvar, koju ne smem de zaborevim, jeste de se sa like na lik prebacujeta pomoću znaka apostrofa, tj. drugo dugme kraj nule. Ako ste pretovareni i ne možete nište de pokupite, nepotrebne predmata bacate sa nulom ne numeričkoj tastatun. Ovo mi nećeta verovati. Indi staje na nevarovetnu jednu (1) disketu i ako imete megebajt, ne vidim razlog zašto da ge ne uvrstite u svoju kolekciju.

Damir Meštrović

Bill's
Tomato Game



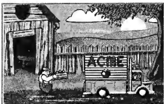


Psygnosis, ima koje dovoljno govori, tvorac je ova nejnovije arkadno-logičke igre. Ne početku možate odgledati animirani uvod (po staroj dobroj tradiciji) o tome kako je mali paredajz osteo bez svoje devojke. Tu počinje ekcija. Pošto paredajz neme noge, more da se služi raznim pomegalime kao što su ventileton, odskočne daske, prepreke...

Počinjete ispod drvste ne koja traba de se popnsta. Bill-om upravljate pomoću miša tako što odredite pravac i veličinu skoka (mali desnim, sradnji levim i najveći sa obe dugmeta na mišu). Cilj je doskočiti do predmeta označenog strelicom i tek onde počinje preve igre. U gomjem delu ekrene nalazi se Bill ne odskočnoj dasci i pokretne traka do koje trebe de dospete. U donjem delu ekrane su predmeti (koje konstite tako što kliknete mišem ne predmet, e zatim ge ostavite na gomjem ekranu). Tu je i semefor kojim startujete ketapultirenje, a odmah pored njega je broj životа, krediti, bodovi i timer. Početak je lak, treba samo poneki ventilator, ali će kasnije biti i težih problema. Za svaku tablu postoji šifra, ali ja neću navesti ni jednu jer ako zaglavita ne nekoj (od 100 mogućih) tabli, stisnita HELP i problem je rešen. Poslednja prepreka je veverica kojoj skočite par puta ne glevu, e onde - Heppy End.

Pošto smo se sa Psygnosis-om u zadnje vreme sretali samo u pucačineme, ove igre dolazi kao pravo osveženje. Ideja je sasvim nova i sigurno ja de će se u budućnosti pojavljivati igre po uzoru ne ovu. Još nešto, proširanje vem neće trabati, a igra zauzima dve (kod nas) ili jednu disketu (inostranstvo)!

Damir Maštrović



Street Fighter II



Već duža vrema, jedan od većih hitova na automatu ja Street Fighter II, koji ja svojom novom idejom, odličnom grafikom i animacijom plenio pažnju ljubitelja dobrih tabačina. US Gold nam ja omogućio da ovu igru igramo i na našim „prijateljicama". Grafika i animacija na Amigi nisu ništa lošiji nego na automatu. Naprotiv...

Na samom početku birate da li ćeta igrati protiv kompjutera ili drugog igrača. Nakon toga birata da li su borba vremanski ograničena ili ne, kao i težinu (ako igreta protiv kompjutera) koja je izražana u skali od nula do sedmice. Na raspolaganju vam ja osam vrsnih boraca. Kada izabereta svog „fightera", borite se protiv preostalih sedmoro. Zatim slada još četvorica koje na možeta birati. Ali, da krenamo redom.

RYU dolazi iz Japana. On ja, inača, jedini kojeg znamo iz prvog dala. Udarci su mu normalni (kad budete igrali shvatićeta šta sam hteo da kažem). Njegova magija je izbacivanja nakakvih vatrenih kugli.

KEN je Amerikanac, sličan Ryu. Potezi su im gotovo istovatni čak ja i magija slična. O njemu nema mnogo šta da sa priča.



E HONDA. Sumo rvač iz Japana. Pravi teškaš, na prvi pogled trom, ali na treba ga potcaniti. Mnogi misla da je on najbolji. Njegova magije ja da veoma brzo udara rukom.

CHUN LI. Kinaskinja, jedini pradstavnik ženskog pola među borcima. Vrlo ja brza i mnogo skača, tako da ju je taško pobediti. Neka vas na polakomi to što ja žansko. Njana magija je brzo udaranja nogom.

BLANKA. Vukodlak iz Brazila. Najintaresantniji borac. Vrlo je brz i dobro koristi svoje kandža. Moža sa dasiti da vam skoči za vrat i počna da griza. Magija mu je da stvara visok napon oko seba.

ZANGIEF ja kečer iz Rusije, takoda teškaš, ali smrtonosan. Pazita da na skoči na vas (to mu ja specijalnost). Kao magiju vrti se raširanih ruku.

GUILE. Još jedan Amarikanac, inače marinac. Brz i okretan. Magija su mu šurikani. Kad god pobedi, namesti svoj friz. Nama šta. Man with styla.

DHALSIM. Indijac, inača budista. Po moma mišljanju, on ja najbolji. Ruka i noga mu sa kod većina udaraca izdužuju, tako da ima najveći „domet". Kao magiju bljuja vatru.

BALROG. Njega na možata da birata. Crnac, bokser iz Las Vegasa. Nija previše opasan, ali kad jednom počna da udara...

VEGA. Matador iz Španija. Vrlo okretan, a uz to ima i slična rukavice kao Fredi Kruger (valjda mu je rodak). Na bi trebalo ni on da predstavlja problam.

SAGAT ja „savatista" sa Tajvana. Često koristi magiju (baca vatru), a zna i da sa bori (ako mi na varujete, sami ćeta se uveriti). Ni on nija problem, ali samo na nižim nivoima tažina.

M BISON. Posladnji jadník koga treba da sredita. S njim se borita na Tajvanu (opet). On već predstavlja malani problam. Često vas uhvati u „mašinu", pa vas sredi, a da na uspete ni da ga udarita. Zna i da leti po akranu dok kroz njega prolazi negda oko 2000 volti.

Svaki borac ima pravi spektar pcteza koji moža da izveda. Četiri vrste udaraca u vazduhu, četiri dok stoji i četiri dok je sagnut. Plus magija, bacanja protivnika i naki specijalni udarci koje izvodite u zavisnosti od toga gde sa nalezi vaš protivnik. I sva to puta osam boraca. Šta dobijata? Zabavu koju vam moža omogućiti samo Street Fightar II.

Vladimir Vodalov

Guldkorn Expressen



Kroz mnoge igrice raklamirale su se poznate firme i kompanije. Međutim, većina njih činila je to ne indirektan način. Ali, u ovoj igrici sve sa vrti oko popularnih danskih „Guldkorn" pahuljica. Igru je izradio čuveni Soren Gronbech, poznat po igri Swords of Sodan.

U ulozi ste medveda-mašinovođe sa reklama i traba da prevezeta što veći broj pahuljica koja nalazite na putu. Prati vas vaša varna pčelice. Kontrolu nad njom preuzimate pritiskom na pucanje. Na mestima gde se put račva, postoji skretnica. Dovođenjem pčelice do nje, poluga skretnice ća se pomeriti i tada pristupate drugim šinama. Kada dovedete pčelicu do lokomotive i držite pucanje, pojavljuju se opcije koja aktivirate pokretanjem džojstika. Opcije su sledeće: gore - letenja, dole - dinamit, levo - izlazak mede, desno - nastavak igre.

Letenje. Ako naiđeta na naku prepraku koja se ne može uništiti dinamitom, izaberite ovu opciju. Sledi animacija glavnog lika koji pojede zobenu pahuljicu. Lokomotiva se napreže, kreća napred punom parom i preleće prapraku. Važno ja napomenuti da ja potrebno da se dovoljno odmaknete od prepreke, čime izbegavate sudar. Koliko je rastojanje u pitanju, procenite sami.

Dinamit. Nalazite ga na putu (kutija sa natpisom TNT), a služi vam za uništavanje atena. Štapin dinamita moguće ja baciti i pritiskom na taster D.

Mada. Opcija za čišćenje pruge. Često ćeta na pruzi naići na gomilu zemlje, što je posledica odrona. Izborom ova opcije, mada izlazi iz lokomotive i lopatom aklanja zemlju.

Na svakom nivou morate prvo naći sva vegone, pokupiti određenu količinu pahuljica i vretiti se na glavnu stanicu. Ako udarite u kraj pruga, neko drvo i sl., onde „hajde, Jovo, nanovo". Svaki sledeći nivo je sva teži, s tim da morate upotrebljavati i moždane vijuge.

Igricu vredi nabaviti. Zauzima jednu disketu i na zahteva proširanje memorije.

Ivan Jaaukovič



Sabre Team

De li ste nekade želeli de budete u ulozi vođe specijalnog antiterorističkog odreda? Ako je vaš odgovor da, onda je ovo preve igre za vas.

Ne samom početku, sledi kratak tekst koji traba de vas uputi u vašu prvu misiju. Savetujem vem de ga obavezno pročitata, de biste znali šte je krajnji cilj misije (koliko taleca trebe osloboditi itd.). Igre ime pet misija, koje ne možete sami birati i koje su poređene po svojoj težini.

U prvoj misiji treba de iz neprijateljskog kampa oslobodite bar tri taoca (od moguće četiri) i de ih žive dovedete do izlaza iz kampa. U tome će vas sprečavati vaši neprijatelji kojime u ovoj misiji (ne vašu nesreću), stiže pojačanje.

Cilj druge misije je de iz ambasade u Londonu, koju su zaposeli teroristi, izbevita četiri taoca, ili de poubijate sve teroriste kojima, narevno, ovoga puta na dolazi pojačanje.

Treća misija ja jedne od težih, ako ne i najteža. Neprijetalji su u bazu, koja se nalazi ispod planine, doneli četiri mašine za upravljanje lansiranjem raketa, koje su opet u stanju da unište ceo svet. Vaš zadatak je de sa svojim timom prodrata u neprijateljsku bazu, uništite sve mašine i živi izađete napolja. De biste uništili mašinu, potrebno je da je tri puta pogodite. U ovoj misiji neprijatelju dolazi pojačanje.

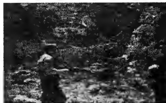
U četvrtoj misiji teroristi su oteli brod zajedno sa posadom i uputili se u prevcu Libije. Vi treba da pobijete sve teroriste, pri tom de ne oziedita ni jednog člana posade. Teroristime na dolazi pojačanje.

Pete i poslednja misija vodi vas u prevo naprijeteljsko gnezdo. Unutar četiri hangera nalaza sa mašine za lansirenje rakete, kao i u trećoj misiji. Vaš cilj je de uništite sve četiri mašine i živi izadete napolje. I u ovoj misiji neprijatelju dolazi pojačanje.

Pre početka same igre potrebno je de odredite svoj tim, koji može de sedrži maksimalno četiri čoveka, od osam koliko ih imete ne raspoleganju. Visinu, snegu, preciznost u gađanju, kao i opis užih specijalnosti i iskustvo svakog vojnike, možete videti eko prilikom odebirenja time kliknete na njegovu sliku. Ovde možete videti i broj ACTION POINTS-a svakog vojnika (o ovome će biti našto više reči kasnije).

Nakon biranje time potrebno je i de naoružate svekog vojnika ponaosob. U igri postoji zaista širok ersenal oružje, od UZI-ja i ostalih lakih automata, preko M162 poluautometske puške i sličnih, pe sve do snajpere i preciznih (ali i teških) L7A2 pušaka. Svako oružje ime odgovarejuću municiju, pe i o tome treba de vodite račune prilikom neoružavanja. Osim eutomete i pušaka, vojnike možete opremiti i suzavcima, granetame, pancirime I prvom pomoći. Nejbolje je de za sveku misiju odaberete po tri vojnika, jer imete samo tri pancira i dve prve pomoći ne raspoleganju. Takođe bi bilo dobro da bar jednog vojnika opremite puškom L7A2, zbog njene velika preciznosti i de to, po mogućstvu, bude vojnik sa nejvečim brojem AP-a (ACTION POINTS), jer ove puška zbog svoje težine oduzima čak pet AP-a. Važno je napomenuti de na dobijate nove ljude i oružje posle svaka misije, već de tokom svih pet misije respolažete ograničenim brojem vojnike, oružja i municija. Zato ako vam u toku misije ubiju nekog od vojnika, pokušajta de dodete do njege i uzmeta bar pancir i prvu pomoć.

Kade ste sve ovo odredili, spremni ste de krenete u akciju. Pogled ne vojnike tokom igre ja 3D izometrijski (nešto kao The Last Ninja i Vendeta). Igre se mišem, e svaki pokret vojnika određujete pomoću ikona. Svaka rednje koju vojnik uradi, oduzime mu određen broj AP-a. Teko, ne primer, ako želite de napravite jeden korek, e zatim de pucate, ne korak ćete izgubiti 4, e na pucanje 6 AP-a. Svaki vojnik ne početku ime oko 40-ak AP-a. Zato prvo pažljivo isplanirajte svaki potez, pa ge tek onda odigrejte. Kade vem rane nekog vojnika, on gubi određen broj AP-a. Ako dotični vojnik kod sebe ima prvu pomoć, on će u svakom sledećem krugu posle ranjavanje dobijati po dva AP-a, dok se na vrati u prvobitno stanje. Kade svi vojnici potroše svoje AP-a, završite krug kliknuvši ne odgovarajuću ikonu.



Evo i objašnjenja za funkciju svaka ikone (e leve ne desno):

– strelica sa jednog vojnika pokazuje ne drugog: prebacujete kontrolu sa trenutno ektivnog vojnike ne sledećeg (ili ne teoca),
– stetistika: stanje trenutnog vojnika,
– mapa: prikazuje mapu okoline (ne skrolovanja mepe isto trošita AP-e),
– pick weapon: uzimanje oružja,
– drop weapon: odbacivanje oružja,
– ikona za trošenje AP-a (kada je pritisnete gubite po dva AP-e),
– open door: otvaranje vreta,
– chenge weapon: menjate tekuće oružje,
– otkoćivanje granete,
– loed gun: punjenje oružja,
– throw grenede: bacanje otkočene granate,
– pucanja sa nišanjenjem,
– pucanje u rafalu, sa menje preciznosti,
– kraj kruge,
– kompas. kliktanjem ne strelica pokrećete vojnike.

Ne kraju još par saveta. Ako je strelica ne kompasu crvene, znači de ne toj etrani vidite ili neprijateljskog ili svog vojnika, e ako je plave, zneči de se ne toj strani, obično negde u blizini, nalazi teoc ili mašine (zavisno od misije).

Nije loše de svakom vojniku, pre nego što završite krug, ostavite par dodetnih AP-e (iskustvo kaže de je najbolja oko 10-15), de bi imali tzv. OPORTUNITY MOVE, tj. de ako neko u meduvremenu nebase ne ves, vi dobijete mogućnost da sa tim AP-ime prvi pripucate ne njege.

Ako ulazite u veću prostoriju, obevezno proverite de li je neprijetelj u njoj. To redite tako što izaberete ikonu za pucanje, e zatim pomeranjem pokazivača ne odgovarajuću stranu i pritiskom na desno dugme miša, pretražita prostoriju. Neprijetelja ćeta videti samo eko ste licem okrenuti preme njemu.

Igru prati lepe muzike i solidna grafika. Cela igre zahteve od vas samo dve diskete i 1 MB. Mislim de bi svi ljubitelji ovakvih igare (e i oni drugi) morali de je nebave, jer će im zasigurno pružiti mnogo ugodnih časova uz prijateljicu. Ako neko pomisli de ja ovih pet (dugih) misija malo, treba de zne de su tvorci ove ejajna igre obećali i data diskove.

Seša Ljubojević



Red Storm Rising



Igru ja napravile softverska kuća Microprose, poznata po izuzatno kvalitetnim simulecijama. Uredene je po knjizi Toma Clancye, poznetog pisca tahničkih triera, i vas stavlja u ulogu komandanta američke napadna nuklearna podmornice u mogućem trećem svetskom ratu.

Ako u početnom meniju izaberete startovanja nove igre, biće vem ponuden izbor godine u kojoj če se radnje odvijati. Na raspolaganju su: 1984 (ruska tehnologija zaostaje, eli Amerikanci imeju ograničen izbor oružja); 1988 (posle poznatog skandala Toshiba, Rusi povećavaju kvalitet podmornica, e Amerikanci uvode rakete Tomehswk); 1992 (Rusi su neprevili prvi nuklearni nosač sviona, a Amerikanci uvode rakete Sealance i Stinger), 1996 (ruska flota je jako snažne, ali Amerikanci uvode klasu podmornica Seewolf).

Nakon odabire godine, dolazi provere koju su pireti narevno razbili. Zatim unosite svoje ime. Sledi birenje klase podmornica kojom idete u borbu. Klase su sledeća: PERMIT (prve američka napadne podmornica ograničenih performansi); STURGEON (mnogo bolja klasa podmornice sa savršenijim senzorima, neoružanjem i performansama); LOS ANGELES (izvrsne podmornica koje je trenutno u operetivnoj upotrebi); IMPROVED LOS ANGELES (poboljšane klasa sa jećim naoružanjem i senzorime); SEAWOLF (najbolje podmornica koje treba uskoro de se uvede u operativnu upotrebu), e ne kreju imamo mogučnost de nem komande dodeli podmornicu po svome izboru.

Kao i u većini igere ovog tipe, možamo birati četiri nivoe težine i to od početnika do stručnjaka. Sledeći ekran nas dovodi do biranja ekcije koju čemo izvršiti. Akcije ime ukupno 12: dve TRAINING ACTIONS (gde treniramo borbu protiv brode ili podmornice); devat BATTLE SIMULATIONS (gde vodimo borbu protiv većih površinskih i podvodnih grupa) i RED STORM RISING (koji nas uvodi u treći svetski rat).

Opisaćemo treći svetski ret zato što sadrži sve opcije iz traninga i borbenih simulscija. Početnicima preporučujemo de krenu od nejlakše misije do trećag svetskog reta.

Scenerio počinje pričom o uzrocime rate i program nem prikazuje balans snaga NATO i USSR. Dobijate komendu ned podmornicom koje je stacionirane u bazi Holy Loch u Škotskoj i odatle krećete u sve ekcije. Ne početku satelitskom vezom dobijate zadetak i sriegu očekivanih protivničkih jedinica na tom području. Posle toge vršite izbor oružja koje čete poneti ne podmornici.

Od oružja ne raspolaganju imamo (ovo važi za Seawolf klasu): TORPEDA MARK 48 SWIMOUT (najnovije i najsavršenija, brzine preko 50 čvorove, opremljene vodenjem žicom i aktivnim sonarom); RAKETE SEALANCE (nose torpedo koji se nakon približavanje cilju izbecuje, e može se koristiti protiv podmornica i brodova), RAKETE HARPOON (protivbrodske vodene rakete dometa oko 80 nm); RAKETE TOMAHAWK TLAM (snažnije protivbrodske rakete dometa 250 nm); RAKETE STINGER (protivavionske raketa koje se ispaljuju sa površine) i ne kreju RAKETE TOMAHAWK TASM (taktičke nukleame rakete dometa oko 2000 nm kojima se gedaju zemaljski ciljavi). U zavisnosti od toge de li sa borite protiv podmornica ili brodova, opcijama Add i Remove podešavete količinu neoružanje koju ćete poneti ne podmornici.

Igra počinje ne velikoj mapi koje prikazuje područje GIUK tj. Grenland, Iceland, United Kingdom. NATO teritorije su prikazane zelanom bojom, e teritorije PAKT-a crvenom. Preko mape stelno proleću evioni i sateliti, pa morate paziti da vas ne detektuju. Podmornicu po mepi pokrećeta džojstikom na manjoj dubini i menjom brzinom. Kade pritisnete pucanje, podmornice roni ne maksimalnoj dubini i meksimelnom brzinom. Protivnički brodovi su na mapi označeni popunjenim, e podmornice praznim rombom. Kade podmornicu nevedete ne protivničku jedinicu čuje se signal za uzbunu i prelazite u meni gde vam se nude opcije: XO, REPORT SHIP STATUS (vršite naoružavenje torpednih cevi), ALL HANDS BATTLE STATIONS (krećete u borbu), COMPUTER LOG (vrećate se u prvi meni), REVIEW MISSION (gledete zadetu misiju).

Ulaskom u borbu dobijete novi ekran ne kojem dominire veliki displej na dasnoj strani, dok se strene imamo statusni ekren podmornice, e ispod mali displej za neke bitne podetke.

Komende u igri su sledeće: F1-TACTICAL DISPLAY (osnovni displej); F2-WEAPONS CONTROL (za kontrolu vodanja torpede koje se vrši džojstikom); F3-TORPEDO DEFENCE (za vodenja odbrane); F4-PERISCOPE, F5-ACUSTIC (upoređivanje akustične slike nas i cilja); F6-COMPARE (uporađivanje sonarske slike koju dobijamo sa bazom podetaka); F7-DATABASE (baza podataka svih sovjetskih brodove i podmornica sa osnovnim osobiname, SHIFT+slovo); F8-SEA CONDITIONS (uslovi ne moru); F9-DEPTH (određujate dubinu); F10-COURSE (određujete kurs). Zatim slede: 1-NOISEMARKER (zvučni memac za torpede); 2-DECOY (memac koji imitire podmornicu); 3-STINGER, 4-MARK 48, 5-SEA LANCE, 6-HARPOON, 7-TASM, 8-SONAR ACTIVE (ukijučivanje aktivnih sonara); 9-RADAR (uključivanje redara); 0-SILENT RUNNING (tihe vožnja), ?/NAVODNIK-SPEED +/- (ubrzavenje i usporavanje), Y/X-ZOOM IN/OUT, C-CONTACT (pokazuje kontakte); V-WEAPONS (prvi pritisak pokazuje stanje torpednih cevi, e drugi koliko nem je oružja preostalo); B-DAMAGE REPORTS (oštećenja), N-TORPEDA (služi za biranje torpeda koje ćemo pretiti); M-THREATS (preti protivnička torpeda); ZAREZ i TAČKA (okretanje podmornice); HELP-TACTICAL ANALYSIS, SHIFT+BROJ ORUŽJA (punjenje cevi).



Oružje ispaljujete tako što kurzor namestite malo ispred protivničkog brode ili podmornice i ispalite. Jedino oružje koje možete sami de vodite su torpeda, e trebe nemestiti njegov vrh, tj. glevu za samonevodenje ne protivničku podmornicu ili brod.

U zavisnosti od uspehe svake misije, menje se odnos snega NATO i PACT-a. Ako vam je podmornica oštećena ili nemata više oružja, možeta otići nazad u Holy Loch ne poprevak ili dopunu.

Ova igre se može preporučiti svim ljubiteljime simulecija i predstavlje najrealniju simuleciju podmornice koja je neprevljene do sade. Dolazi ne dve diskete i ne zahteve proširenje memorije.

Oleg Hrustić

Awesome





Da li će Psygnosis ikada omanuti? Na to pitanje zasada nemamo pravi odgovor, ali činjenica je da je gotovo svaka njihova igra koja se pojavila na tržištu postala hit. Awesome je još jedan dokaz da ime Psygnosis predstavlja garanciju za dobru zabavu. Inače, Awesome je na prvi pogled čista svemirska pucačina, a takvih imamo na pretek. Međutim, posle petog nivoa događa se čudo. Ali o tome kasnije, jer idemo od početka.

Igru počinjete u Svemiru, a vaš transportni brod je okružen gomilom nepoznatih letelica koje (verovatno) žele da se dočepaju vašeg tereta. Kako ste vi opremljeni topom, a teret ne želite da date, vaš cilj je da uništite određeni broj letelica. Pomeranjem džojstika ulevo ili udesno, rotirate brod u istom pravcu, a pomeranjem napred-nazad vaš brod čini isto. U donjem levom uglu nalazi se radar pomoću kojeg se orijentišete. Protivničke brodove možete videti tek kada se pojave unutar crvenog kvadrata označenog na radaru. Ispod radara se nalazi broj letelica koje treba uništiti, a tu su i podaci o energiji, gorivu i poenima. Neki brodovi koje uništite ostaviće diskove. Pokušajte da ih pokupite, mada nije neophodno. Uništili ste sve brodove, kompjuter preuzima upravljanje i vi svoj put nastavljate svetlosnom brzinom. Sada možete videti šta nosite, a to su lekovi i diskovi (ako ste ih pokupili). Možete namestiti i jačinu topa, odnosno štita, i to pucanjem na Cannon, odnosno Shield. Ovim povećavate snagu štita na štetu jačine topa i obrnuto, a sve je to prikazano skalom u vrhu ekrana. Kada ste sve podesili, idite na Exit i tada počinje odbrojavanje. Međutim, uleteli ste u polje asteroida i morate pročistiti sebi put. Pošto ste uništili asteroide i podesili štit i top, ulazite u orbitu planete na koju treba da isporučite teret. Planeta se zove Aquoss i nalazi se u sunčevom sistemu zvanom Octanan. To je mala planeta, ujedno i najbliža Suncu. Ali, na putu do planete susrešćete se sa ogromnim čudovištem kojem se ni malo ne dopadate. Ovde je pogled odnazad, što je pomalo neobično za svemirske pucačine, ali doprinosi atmosferi. Veličinu spomenutog čudovišta shvatićete tek kad vam ono projuri tik iznad glave ili pored vas. Ovo je vrlo lepo urađeno i meni se strašno dopada. Pucajte mu u glavu i oslobodićete Svemir od jedne velike napasti. Najzad, slećete na planetu i tamo nastavljate borbu. Pogled je odgore, a upravljanje je „klasično". Vaš cilj je da uništite pet napadača i da, prateći strelice, dođete do mesta gde se možete spustiti. Kada dođete iznad označenog mesta, pritisnite Space i izaći ćete iz letelice. Ostaje vam još „samo" da se probijete do stepenica koje vode do cilja. Sve bi ovo bilo jednostavno da nije ograničeno vreme koje vam je ujedno i energija (treba biti brz i spretan), a kao šlag na tortu- stepenice čuva velika crna osa. Ako uspete sve ovo da pređete, očekuje vas iznenađenje: pucačina prelazi u igru tipa Elite. Pojavljuje se slika pilota kako sedi (to ste verovatno vi), a čuje se žamor i zvuk brodova koji uzleću i sleću. Tako na glavnom kompjuterskom ekranu dobijate razne opcije. Prva je LOG ON TRADING COMPUTER, koja vam omogućava da prodate svoj teret i diskove, ako ih posedujete, (Sell Cargo), da kupite oružje, na primer: Peripheral Gun, Sonic Mining Laser ili Pulse Laser, a ima ih još. Možete sklapati i ugovore (Contracts). Vama su trenutno ponuđena dva, i to da industrijski materijal prenesete na Follas ili da vojnu opremu na Tundars, a možete čuti i razne informacije (Trade News). Druga opcija (NAVIGATION COMPUTER) omogućava vam da podesite let na sledeću planetu. Pojavljuje se slika sunčevog sistema, sa leve strane su vam podaci o vašem gorivu, novcu i hotelskom računu, a sa desne strana šest ikona. Možete se koristiti samo onim ikonama koje svetle. Pritisnite prvo četvrtu ikonu, i planete će prestati da rotiraju oko Sunca, tada vi sami rotirate planete. Rotirajte ih tako da vaša planeta bude što bliža Tundarsu (druga planeta od Sunca), pritisnite drugu ikonu i pogledajte udaljenost Tundarsa od Aquossa, kao i gorivo koje je potrebno za put. Kada sve namestite tako da imate dovoljno goriva, pritisnite petu ikonu (na njoj piše Stay). Sada pritisnite na prvu ikonu, a zatim na željenu planetu. Ako ste sve dobro uradili, pored slike vaše planete u donjem levom uglu pojaviće se slika Tundarsa. Pomoću treće ikone vraćate sve na staro (u slučaju greške), a šesta ikona je Exit. Naravno, ova procedura važi samo ako ste prihvatili ugovor o nošenju vojne opreme na Tundars. U slučaju da treba da putujete na Follas sve to ponovite s tim što svoju planetu treba da dovedete što bliže Follasu. Ako pritisnete pucanje na jednu od planeta, dobićete neke podatke o njoj (slično kao u Elite). Kada sve namestite, pomoću opcije RETURN TO SHIP nastavljate svoje putovanje. U slučaju da putujete na Tundars, naići ćete na Organic Pods, brodove koji postavljaju mine, i na još jedno polje asteroida. Pre ulaska u orbitu planete, borite se sa rođakom čudovišta koje ste sredili (onaj je braon, a ovaj plav), a posle njega vas očekuju i velike glave koje treba uništiti. Na putu za Follas naići ćete na konvoj koji prenosi gorivo (postajete i svemirski pirat), neidentifikovane objekte koje ćete vi identifikovati kao jako neprijateljski raspoložene, zatim Organic Pods među kojima je i teleport koji vas vodi na bonus nivo, a pre ulaska u orbitu srešćete istu napast kao i na Tundarsu. Kada sletite, opet se treba probiti do silaza pa prihvatiti novi ugovor i krenuti u nova avantura.

Ako jednom siđete na nekoj planeti, kada poginete ne morate krenuti od početka, već umesto START NEW GAME izaberite opciju STORED POSITION i krenućete sa iste planete. Muzika koja vas prati kroz igru se menja u zavisnosti od situacije, grafika je svojstvena Psygnosis-u, a velika raznolikost igre skoro se ne primeti zbog odlično povezanih nivoa koji čine jednu savršenu celinu, jednu savršenu igru, jednu pucačinu uzdignutu do nivoa svemirske simulacije čije je ime Awesome. Sve što vam je potrebno jesu dve diskete, dobar džojstik i malo veštine, pa da se upustite u jednu borbenu svemirsku avanturu.

Vladimir Vodalov

Space Shuttle



Posle raznih simulacija kojekakvih aviona, helikoptera, tenkova, brodova, podmornica i ko zna čega sve još, pojavilo se OVO. Space Shuttle je pravi izazov za sve ljubitelje simulacija. Otisnite se u orbitu Zemlje. Treba napomenuti da je igra realna do najsitnijeg detalja, što za sobom povlači i mali milion komandi, raznih pokazivača, dugmića itd. Kada jednog lepog dana konačno završite igru na najtežem nivou, nema sumnje da ćete moći sve to da ponovite u stvarnosti.

B.A.T. II



Fenomenalni nastavak dobro nam poznate avanture. Mnogo je kompleksniji od svog prethodnika. Takođe, tu su i novine kao na primer: više vrsta prevoza, poboljšana grafika, predobri zvučni efekti, više disketa (5) itd. Ponovo ste u ulozi B.A.T. agenta koji se svojim vernim B.O.B. terminalom kreće na novi TOP SECRET zadatak. Samo što se ovaj put uzbudljivi SF triler ne odvija na samo jednoj planeti, već u celom solarnom sistemu.

Pavle Vukadinović

20 AMIGA NAJPOPULARNIJIH

Broj	Ime programa	Programerska kuća	Tip igre	Broj poena
1.	Another World	Delphine Software	Arkadna avantura	41
2.	Lotus Turbo Esprit III	Gremlins	Simulacija vožnje	30
3.	Shadow of the Beast III	Psygnosis	Arkadna avantura	27
4.	Flash Back	Delphine Software	Arkadna avantura	23
5.	Sensible Soccer	Sensible Software	Fudbal	19
6.	Elite	Elite	Svemirska simulacija	13
6.	Pinball Fantasies	Digital Illusion	Fliper	13
8.	Pinball Dreams	Digital Illusion	Fliper	12
9.	History Line 1914-1918	Blue Byte	Strategija	9
10.	Dark Seed	Cyber Dreams	Avantura	7
10.	PPhamer	Brother Bound	Platforma	7
12.	Campaign	Empire Software	Strategija	8
13.	Lemmings	DMA Design	Logička igra	6
14.	Dyna Blaster	Hudson Soft	Logička igra	8
15.	Civilisation	Microprose	Strategija	5
16.	Guy Spy	Ready Soft	Arkadna	5
17.	The dark queen of krynn	SSI	FRP	5
18.	Thunder Hawk	Core Design	Simulacija	5
19.	Epic	Ocean	Svemirska simulacija	5
20.	D\generation	Mindscape	Arkadna avantura	5

DRAGI ČITAOCI,

Posla puno vaših pisama i telefonskih poziva, u kojima nas molite da uvedemo top listu igara, ispunjavamo vam želju. Top lista je formirana na osnovu glasova koje smo primili direktnim kontaktima i pismenim putem.

Pored top liste objavljujemo i kupon na koji možete upisati svojih najmilijih pet igara po redosledu od prve do pete. Igra koja je na prvom mestu boduje se sa pet poena, na drugom mestu sa četiri itd. Mislimo da je ovaj sistem glasanja najrealniji, jer pozicija igara ne zavisi samo od fizičkog broja glasova. Potrudićemo se da uz glasanje za top listu što skorije uvedemo i nagradnu igru. Kupone šaljite na adresu:

„Amiga Style",
Grčkoškolska 3,
21000 Novi Sad

Redni broj	Ime programa	Tip igre
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime, prezime i adresa		

KUPON ZA TV EMISIJU

„Male tajne velikih majstora džojstika"

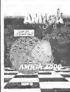
IME I PREZIME ....

IME IGRE ....

SCORE: ....

TELEFON: ....

Svakog utorka na Trećem programu od 17 časova ide emisija „Male tajne velikih majstora džojstika". U njoj će biti zadat nagradni zadatak u vidu jedne od popularnih igara. Vaš zadatak je da napravite što veći rezultat i da ga snimite na disketu ili video kasetu kao dokaz, te da nam pošaljete popunjen kupon, a onaj igrač koji bude imao najveći rezultat biće gost u jednoj od naših emisija i pokazaće kako je došao do tog rezultata. Za sve ostale informacije gledajte našu emisiju.



Broj 1
Novembar '92



Broj 2
Decembar '92



Broj 3
Januar '92

Naručivanje starih brojeva

Plaćanje se vrši putem opšte SDK uplatnice. Na uplatnici čitko ispisati ime, prezime i punu adresu, svrha doznake: „za stare brojeve Amiga Style" i navesti brojeve (1, 2, 3), primalac: „Virtual Computing Systems, Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad", žiro-račun: 65700-603-9139. Za informacije o ceni raspitati se na tel.: 021/22-449 radnim danom od 10-14 časova. Poslednji primerak uplatnice obavezno poslati na adresu Redakcije. Požurite! **Broj primeraka na zalihi je ograničen!**

Popust za naručena dva stara broja iznosi 20%, a za tri broja 35%



Sviđa vam se poker na automatima?
Ne želite da trošite pare radi zabave?

NAPOMENA:

Ovo je program za vas!

PROGRAM NE VARA
NI U KORIST GAZDE
NI U KORIST AUTORA

ZA DISKETU SA UPUTSTVOM I ZA DALJE INFORMACIJE JAVITI SE REDAKCIJI



Mladi ste, lepi,
pametni,
a uz to znate da
programirate
ili već imate
samostalan
uslužni program
ili igru?
Želite da taj program
vide i koriste drugi,
a da ne završi
u jednoj od ladica
lokalnih pirata?

Divno!!!!!

Javite se!!!

Dozvolite nam
da i vaš program
uđe u naš katalog
programa sa
registrovanim
autorskim
pravima.
Na vama je da
napišete
program i da
redovno proveravate
vaš konto u banci,
a nama prepustite
sve ostalo.

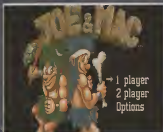
Imate iskustva
u programiranju,
programirate u
mašinskom, C jeziku,
imate želju da budete
programer ili
nosilac nekog od
velikih projekata,
ali nemate
konkretnu ideju?

Javite nam se!!!!!

Časopis Amiga Style
i firma
Virtual Computing
Systems
imaju već u
planu nekoliko
projekata.

Uključite se na vreme!!!!





Uga Buga !!



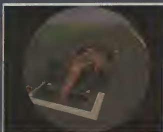
Pomozite paradajzu u potrazi



Psihička gimnastika



Komandujte podmornicom



Ura! 300 na sat!



Budite šampioni

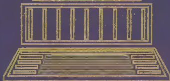
DON'T WORRY!



INSURANCE & REINSURANCE Co. Ltd.



reosiguranje
·NOVI SAD·



Real friend